БИТВА: INTEL VS. AMD
СРАВНЕНИЕ ПЛАТФОРМ

PAINKILLER ТАКТИКА
ВСЕ КАРТЫ ТАРО

ЛЕГЕНДАРНАЯ SEGA MEGA DRIVE
НЕ БУДЕТ ЗАБЫТА!

ISSN 1609-1035 (game)land

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

# СТРАНА ИГР

#10(163)
МАЙ 2004

## XENUS
СТР. 44
СТРАСТИ В ДЖУНГЛЯХ

## ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ
СТР. 84
НОВАЯ РАБОТА ДЛЯ ДИВЕРСАНТОВ

СТР. 38
## BURNOUT 3
МОЯ ЛЮБИМАЯ ПЕДАЛЬ – ГАЗ

## КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ
СТР. 32
РУССКАЯ АРМИЯ ВСЕХ СИЛЬНЕЙ!

## ОБЗОРЫ
- DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS
- THE SUFFERING
- DRAKENGARD
- CRUSADER KINGS
- SPHINX AND THE CURSED MUMMY
- TAK AND THE POWER OF JUJU
- ТРЕКМАНИЯ
- KIRBY AIR RIDE
- SHINING SOUL II
- COLIN MCRAE RALLY 04
- R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING
- ICE NINE
- STREET JAM BASKETBALL
- SATURDAY NIGHT SPEEDWAY

## TALES OF SYMPHONIA
СТР. 54
НОВЫЕ СКАЗКИ О ГЛАВНОМ

## SLY 2: BAND OF THIEVES
СТР. 48
БЛАГОРОДНЫЙ ВОРИШКА

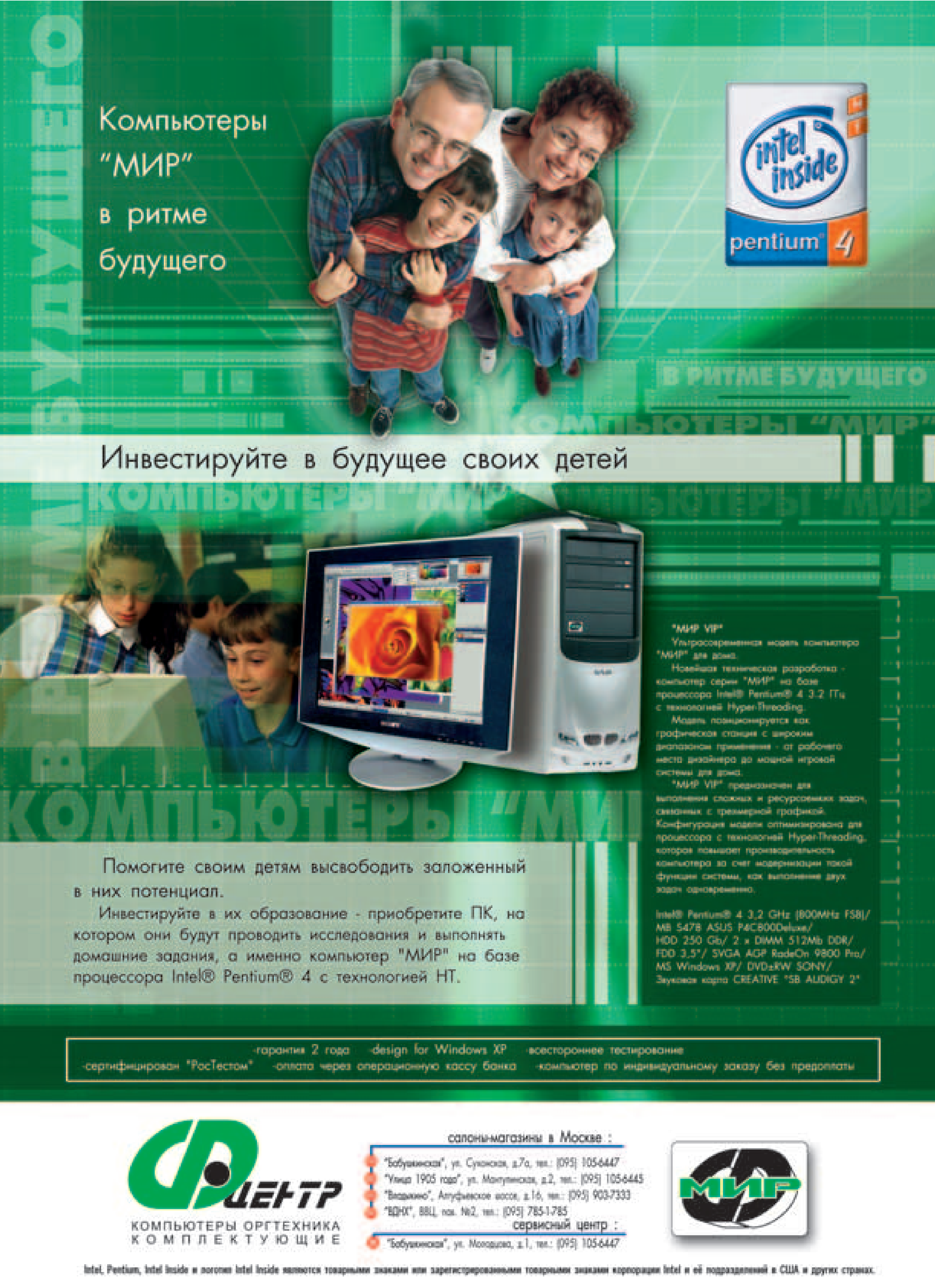
## DISGAEA: HOUR OF DARKNESS
СТР. 76
НЕ ПОПСОЙ ЕДИНОЙ...

## PAINKILLER: КРЕЩЕНЫЙ КРОВЬЮ
АДСКИЙ ТРЭШ
СТР. 94

# ПЕРИМЕТР
ЭТО ВАМ НЕ ДИАМЕТР
СТР. 18

ДЕМОВЕРСИИ НА ДИСКЕ: ОПЕРАЦИЯ SS: ЧАСОВЫЕ, ПЕРИМЕТР, HITMAN 3

DVD



Компьютеры
"МИР"
в ритме
будущего
intel inside
pentium 4
В РИТМЕ БУДУЩЕГО
КОМПЬЮТЕРЫ "МИР"
Инвестируйте в будущее своих детей
КОМПЬЮТЕРЫ "МИР"
"МИР VIP"
Ультрасовременная модель компьютера "МИР" для дома.
Новейшая техническая разработка - компьютер серии "МИР" на базе процессора Intel® Pentium® 4 3.2 ГГц с технологией Hyper-Threading.
Модель позиционируется как графическая станция с широким диапазоном применения - от рабочего места дизайнера до мощной игровой системы для дома.
"МИР VIP" предназначен для выполнения сложных и ресурсоемких задач, связанных с трехмерной графикой. Конфигурация модели оптимизирована для процессора с технологией Hyper-Threading, которая повышает производительность компьютера за счет модернизации такой функции системы, как выполнение двух задач одновременно.
Intel® Pentium® 4 3,2 GHz (800MHz FSB)/ MB 5478 ASUS P4C800Deluxe/ HDD 250 Gb/ 2 × DIMM 512Mb DDR/ FDD 3,5"/ SVGA AGP RadeOn 9800 Pro/ MS Windows XP/ DVD±RW SONY/ Звуковая карта CREATIVE "SB AUDIGY 2"
Помогите своим детям высвободить заложенный в них потенциал.
Инвестируйте в их образование - приобретите ПК, на котором они будут проводить исследования и выполнять домашние задания, а именно компьютер "МИР" на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.
-гарантия 2 года -design for Windows XP -всестороннее тестирование
-сертифицирован "РосТестом" -оплата через операционную кассу банка -компьютер по индивидуальному заказу без предоплаты
ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
салоны-магазины в Москве :
"Бабушкинская", ул. Сухонская, д.7а, тел.: (095) 105-6447
"Улица 1905 года", ул. Мантулинская, д.2, тел.: (095) 105-6445
"Владыкино", Алтуфьевское шоссе, д.16, тел.: (095) 903-7333
"ВДНХ", ВВЦ, пав. №2, тел.: (095) 785-1-785
сервисный центр :
"Бабушкинская", ул. Молодцова, д.1, тел.: (095) 105-6447
МИР
Intel, Pentium, Intel Inside и логотип Intel Inside являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и её подразделений в США и других странах.

# POLARIS

МНОГОКАНАЛЬНЫЙ
(095) 7-55555-7
ТЕЛЕФОН КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ




Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT расширит возможности ваших домашних развлечений.

- Смотрите ваше любимое телешоу уже сегодня.
- Создавайте домашнее кино и записывайте к нему музыку.
- Редактируйте цифровые фотографии, а затем покажите их друзьям на компьютере, телевизоре или на web-сайте.

Компьютер POLARIS AgeNT на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT позволит Вам наслаждаться кино, музыкой и фотографиями вместе с друзьями.

- 3-х летнее бесплатное обслуживание, включая год полной гарантии
- бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД)
- 100% предпродажное тестирование
- отличные характеристики для работы дома и в офисе

Компьютер можно заказать с доставкой по телефону: (095) 970-1939 или на интернет-сайте shop.nt.ru

www.polaris.ru | info@polaris.ru

## ОБЪЕДИНЕННАЯ РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ POLARIS

- **г. Москва**, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2 (095) 151-5503
- **г. Москва**, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20 (095) 237-8240
- **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24 (095) 262-8039
- **г. Москва**, м. Комсомольская, ун-г «Московский», 4 эт., пав. 27 (095) 916-5627
- **г. Москва**, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40 (095) 129-1119
- **г. Москва**, м. Площадь Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31 (095) 278-5470
- **г. Москва**, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24 (095) 784-6385
- **г. Москва**, м. Щукинская, ул. Новощукинская, 7 (095) 935-8727
- **г. Москва**, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 1Б-47 (095) 389-4622
- **г. Москва**, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия (095) 359-8915
- **г. Москва**, м. Савеловская, Сущевский вал, 3/5 (095) 973-1133
- **г. Москва**, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: Е2-14/15 (095) 730-1549
- **г. Москва**, ул. Малая Дмитровка, 1/7 **НОВЫЙ** (095) 200-3060
- **г. Москва**, м. Красносельская, ул. Русаковская, 2/1 (095) 264-1333
- **г. Москва**, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1 (095) 363-9333
- **г. Москва**, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1 (095) 347-9638
- **г. Москва**, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27 (095) 797-8064
- **г. Санкт-Петербург**, м. Пр.Просвещения, ТК «Норд», пав. 204 (812) 331-6244
- **г. Санкт-Петербург**, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав. 28 (812) 590-8480
- **г. Н.Новгород**, ул. Пискунова, 30 (8312) 78-0861
- **г. Н.Новгород**, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж (8312) 16-9787
- **г. Н.Новгород**, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS» (8312) 16-9788
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 11/54 (8632) 62-3978
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Буденновский, 80 (8632) 92-4242
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Нагибина, 34Л, ТЦ «Поиск» (8632) 72-5472
- **г. Ростов-на-Дону**, пр-т Ворошиловский, 12 (8632) 40-5353
- **г. Воронеж**, ул. Кольцовская, 82 (0732) 72-7391
- **г. Воронеж**, пр-т Революции, 44 (0732) 20-5055

- **Магазин** с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru (095) 970-1939
- Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1 (095) 363-9333

Логотипы NT Computer и POLARIS являются зарегистрированными знаками их владельцев. Intel, Intel Inside Logo, Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками корпорации Intel и ее дочерних компаний в США и других странах.

При покупке компьютера обратите внимание установлена ли лицензионная операционная система Microsoft® Windows® XP. Только в этом случае POLARIS может гарантировать надежность работы компьютеров.

МАЙ #10 (163) 2004

# В НОМЕРЕ





## ХИТ?!

BURNOUT 3 – СЖИГАЯ БЕНЗИН, МЧИТЕСЬ К ЦЕЛИ ДАЛЕКОЙ /38

## ДЕМО-ТЕСТ

XENUS – ХОЧЕШЬ БЫСТРО УМЕРЕТЬ? ОТПРАВЛЯЙСЯ В КОЛУМБИЮ! /44



## ТЕМА НОМЕРА

ПЕРИМЕТР ОКРУЖИТ ВАС ТАКИМ БАРЬЕРОМ, ЧТО ВЫРВАТЬСЯ ВЫ УЖЕ НЕ СМОЖЕТЕ. ХОТИТЕ – ПРОВЕРЬТЕ САМИ! /18





## ОБЗОР

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS ТАНКИ ГЕНЕРАЛА РОММЕЛЯ /80

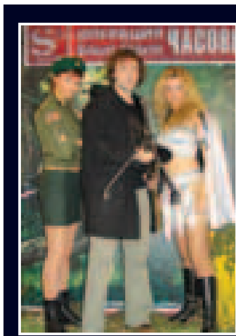
## ОБЗОР

SPHINX AND THE CURSED MUMMY – НЕСЕРЬЕЗНАЯ МИФОЛОГИЯ /90




## СПЕЦ

В КИЕВЕ ПРОШЕЛ УЖЕ ВТОРОЙ ПО СЧЕТУ ФЕСТИВАЛЬ «ИГРОГРАД». КОРРЕСПОНДЕНТ «СИ» ПРОИНСПЕКТИРОВАЛ ДОСТИЖЕНИЯ УКРАИНСКОГО ИГРОПРОМА. СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ – В НАШЕМ РЕПОРТАЖЕ! /66



## привет!

Уже которую ночь подряд играю в «Периметр» и не могу понять, нравится мне она или нет. Вообще, когда появляются игры такого ранга, становится немного не по себе, их гораздо приятнее ждать, рассматривать появляющиеся скриншоты и ролики. Прикидывать действительно ли перед тобой игровая сцена или лишь плод творчества дизайнеров. Делать всей редакцией ставки на время выхода проекта или на длительность очередной отсрочки. Например, что, по вашему, выйдет раньше «Сталкер» или Doom III?
А главное, чем дольше вы ждете, тем меньше игра в вашей голове походит на объект ожиданий. Как правило это заканчивается тем, что получив в руки вожделенный кусок пластика и взглянув в монитор, вы чувствуете, как внутри рушится столь длительно выстраиваемый мыльный замок...
Со мной такое было множество раз, взять хоть те же Soul Calibur II, Panzer Dragoon Orta или Unreal II: The Awakening. Лекарство от разочарований только одно – не возлагать на тот или иной проект слишком многого, не делать из него икону. Мы, конечно, сами (игровая пресса) порою способствуем такому развитию событий, но нам и сложнее в несколько раз, ведь поток валящейся на нас информации гораздо мощнее. Хотя есть и другое средство – преодолеть первое чувство и просто играть, вникая в тонкости геймплея, пытаясь раскрыть все авторские задумки. Хорошие игры этого стоят.

– М. РАЗУМКИН



## КОМПЛЕКТАЦИЯ

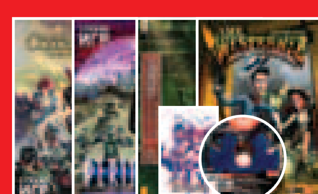
**НОМЕР С CD**

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



**НОМЕР С DVD**

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



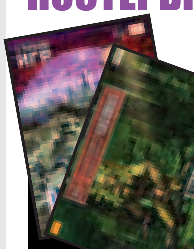
**НА ОБЛОЖКЕ:** Строгий лик Спирита предостерегает: «Периметр» – это вам не шутка!




## ОБЗОР

ТАКТИЧЕСКАЯ RPG DISGAEA: HOUR OF DARKNESS – ПРИМЕР ТОГО, ЧТО БОЛЬШОЙ БЮДЖЕТ ДАЛЕКО НЕ ВСЕГДА НЕОБХОДИМ ДЛЯ СОЗДАНИЯ НАСТОЯЩЕГО ШЕДЕВРА. КУЛЬТОВАЯ ИГРА! /76

## ПОСТЕРЫ



**ПОСТЕРЫ:**

- ПЕРИМЕТР
- ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ



**БОНУС-ПОСТЕРЫ:**

- КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ
- FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER




# СТРАНА ИГР

**ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ**

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

**№10 (163) май 2004**
www.gameland.ru



### РЕДАКЦИЯ

**Михаил Разумкин** razum@gameland.ru главный редактор
**Алексей Ларичкин** chikitos@gameland.ru редактор
**Александр Глаголев** glagol@gameland.ru редактор
**Валерий Корнеев** valkorn@gameland.ru редактор
**Константин Говорун** wren@gameland.ru редактор
**Роман Тарасенко** polosatiy@gameland.ru редактор
**Сергей Долинский** dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
**Максим Баканович** baxx@gameland.ru PR-менеджер
**Юлия Соболева** soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

### DVD/CD

**Юрий Воронов** voron@gameland.ru главный редактор
**Илья Викторов** orange@gameland.ru редактор

### РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

**Юрий Мирошников** [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

### ART

**Алик Вайнер** alik@gameland.ru арт-директор
**Леонид Андруцкий** leonid@gameland.ru дизайнер

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

**Для писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

### GAMELAND ONLINE

**Алена Скворцова** alyona@gameland.ru руководитель отдела
**Константин Говорун** wren@gameland.ru редактор
**Иван Солякин** ivan@gameland.ru WEB-master

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

**Игорь Пискунов** igor@gameland.ru руководитель отдела
**Ольга Басова** olga@gameland.ru менеджер
**Виктория Крымова** vika@gameland.ru менеджер
**Ольга Емельянцева** olgaeml@gameland.ru менеджер
**Телефоны:** (095)935-7034; факс: (095)924-9694

### ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

**Владимир Смирнов** vladimir@gameland.ru руководитель отдела
**Андрей Степанов** andrey@gameland.ru оптовое распространение
**Алексей Попов** popov@gameland.ru подписка
**Андрей Наседкин** nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
**Яна Агарунова** yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

**Самвел Анташян** samvel@gameland.ru
**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

**ООО «Гейм Лэнд»** учредитель и издатель
**Дмитрий Агарунов** dmitri@gameland.ru директор
**Борис Скворцов** boris@gameland.ru финансовый директор
**Юрий Поморцев** yuri@gameland.ru издатель

### PUBLISHER

**Game Land Company** publisher
**Dmitri Agarunov** dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694



**Доступ в Интернет:** компания Zenon N.S.P.
*http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629*

**Типография**
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
*Тираж 80 000 экземпляров*

**Цена свободная**



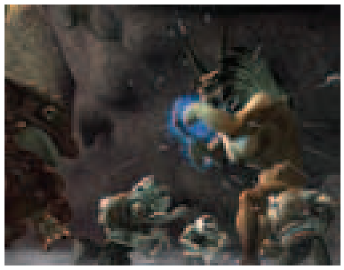
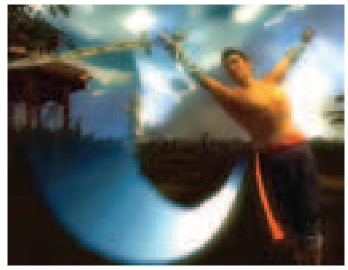
**За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.**
**Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.**
**При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.**

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

# BIOWARE ТЕРЯЕТ НЕЗАВИСИМОСТЬ?

Журнал Polygon опубликовал информацию о том, что Microsoft купила канадскую студию BioWare, создавшую великолепные Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic и в настоящий момент работающую над амбициозным проектом Jade Empire. Polygon сообщает, что сделка должна была быть предана огласке только на E3 2004. Поэтому до выставки мы вряд ли сможем узнать наверняка, действительно ли BioWare больше не является независимым разработчиком. Сами представители компании не опровергли (хотя и не подтвердили) просочившуюся в прессу информацию. Microsoft же в который раз отказалась комментировать ситуацию.
Заметим, что BioWare и Microsoft связывают давние дружеские (и взаимовыгодные) отношения. При этом канадская студия за последние годы превратилась в поставщика стопроцентных хитов, так что желание издателя-гиганта взять столь успешную компанию под свое крыло вполне понятно. ■



## КОРОТКО

**JAGGED ALLIANCE 3** все же выйдет! К сожалению, пока это все, что известно на данный момент. Остальную информацию, в том числе название студии-разработчика и дату выхода, Strategy First обнародует, когда сочтет нужным.

**ELECTRONIC ARTS** официально анонсировали мультиплеерный шутер Battlefield 2. Игра, созданная на абсолютно новой технологической платформе, выйдет следующей весной.

**UBISOFT ПРЕДСТАВИТ** общественности на E3 следующие тайтлы: Brothers in Arms, Myst 4: Revelation, Pacific Fighters, Playboy: The Mansion, Prince of Persia 2, Settlers 5, Silent Hunter 3 и Tom Clancy's Ghost Recon 2.

**MICROSOFT ЗАКРЫЛА** проект Train Simulator 2 по причине его несоответствия бизнес-целям и продуктовому предложению компании.

**КАК НИ УДИВИТЕЛЬНО**, Team Fortress 2: Brotherhood of Arms жива и все еще находится в разработке. Теперь игра использует движок Half-Life 2, но подробности о ней держатся в строгом секрете.

**ПО ПРИЧИНЕ НЕХВАТКИ** финансов остановлена разработка Gore 2. Тем не менее, президент компании-разработчика 4D Rulers Software Джоэл Хеннинк утверждает, что студия немедленно возобновит работу над игрой, как только будет найдена замена DreamCatcher, нынешнему издателю Gore 2.

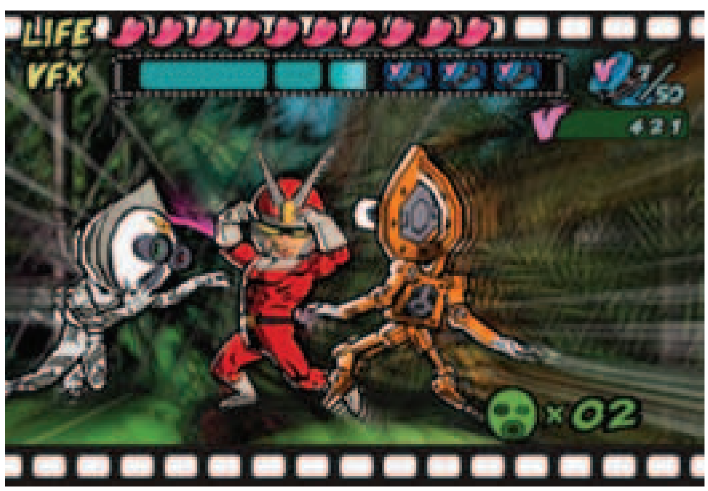
**XPAND RALLY** в очередной раз отложена – на этот раз до сентября.

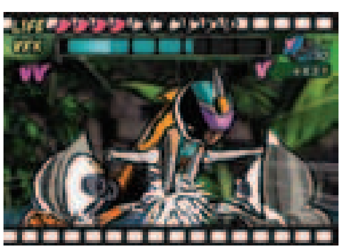
# КАК ДЕЛАТЬ ДЕНЬГИ НА ПОДЕШЕВЕВШЕМ XBOX?

Корпорация Microsoft обнародовала очередной квартальный финансовый отчет. Совокупная прибыль компании составила $1.32 млрд. В прошлом году этот показатель равнялся $2.14 млрд. Разница, конечно, более чем существенная, но нас в первую очередь интересует игровое подразделение Microsoft. Его доход за квартал составил $530 млн. (против $453 млн. в прошлом году). По сравнению с прошлым кварталом уровень продаж вырос на 35%. В основном – благодаря возросшей популярности Xbox, чем тот, в свою очередь, обязан решению Microsoft снизить цену консоли. Однако это решение имело и весьма серьезные негативные последствия. Рост продаж ведет к увеличению дохода, но в данном случае – не к увеличению прибыли. Собственно, никакой прибыли нет вовсе. По итогам квартала игровое подразделение компании понесло убыток в размере $209 млн. Хотя, конечно, «виноват» в этом не только Xbox. ■

# VIEWTIFUL JOE ТЕПЕРЬ И НА PS2

Capcom обрадовала всех владельцев PlayStation 2 известием о том, что Viewtiful Joe, один из лучших прошлогодних проектов для GameCube, выйдет и на консоли от Sony. Американский релиз намечен на осень этого года. А уже зимой должен будет выйти сиквел. При этом Viewtiful Joe 2 изначально разрабатывается для GC и PS2. Из знакомых героев мы, конечно же, увидим самого Джо и его подружку Сильвию. Причем с самого начала мы сможем выбирать, за кого из них играть. Разработчики также обещают 40 новых видов врагов и новые типы ландшафтов. Сам Джо, разумеется, обретет дополнительные умения. ■



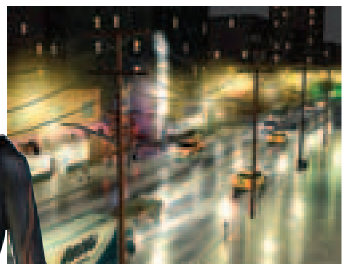



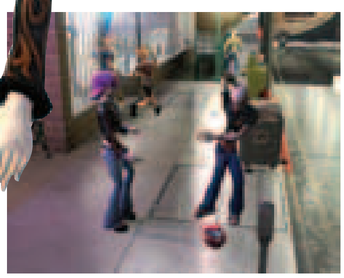


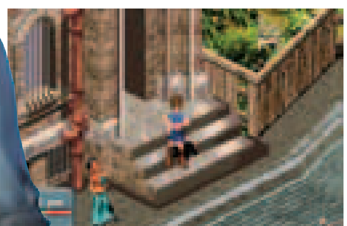
# THE URBZ ИДУТ НА СМЕНУ THE SIMS

Electronic Arts анонсировала The Urbz – проект, который в самое ближайшее время, видимо, станет сенсацией. Дело в том, что в основе его лежит существенно доработанная концепция The Sims. Нашей главной задачей в игре будет выращивание сима и забота о его благополучии. Только в The Urbz человечки живут не в провинциальном захолустье, а в огромном мегаполисе. Главный акцент в игре делается на продвижении по карьерной лестнице и заботе о репутации персонажа. Если сим произведет хорошее впечатление на босса, сводив его в ресторан или на вечеринку, его, вероятно, повысят на работе. Тогда он сможет общаться с «высокоранговыми» персонажами, что сделает более значительным его положение в обществе. По мере увеличения количества очков репутации становятся доступны все новые и новые части города. Таким образом, у сима будет больше возможностей проводить свободное время, потому что в The Urbz город не спит никогда.
Игра должна выйти уже осенью на PlayStation 2, Xbox, GameCube и Game Boy Advance. ■









# STAR WARS: EPISODE III – НЕ ТОЛЬКО КИНО

Каждый покупатель DVD-бокса Star Wars Trilogy сможет ознакомиться с Xbox демо-версией Star Wars: Battlefront (проект также выходит на PS2 и PC). Но куда более интересным бонусом станет видео о создании игры по мотивам Star Wars: Episode III: разработчики из LucasArts приоткроют завесу тайны над тем, какая работа велась во время съемок фильма, чтобы новый проект стал идеальным интерактивным воплощением вселенной Star Wars. Игра (официальное название которой пока не сообщается) выйдет на PS2 и Xbox весной 2005 года. Вероятнее всего, одновременно с выходом на экраны фильма. ■






ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## КОРОТКО

▶ **SHRAPNEL GAMES** анонсировала очередной варгейм на движке ATF: Armored Task Force, посвященный на сей раз бурной истории Афганистана – от середины девятнадцатого века и британских операций до наших дней и охоты на Усаму бен Ладена. Релиз в течение этого года.

▶ **ВЫХОД SUPREME RULER** 2010 перенесен на сентябрь.

▶ **АВИАСИМУЛЯТОР** Heroes of the Pacific от австралийской студии IR Gurus Interactive обрел издателя – им стала контора Тревора Чана Encore Software.

▶ **BATTLEFRONT АНОНСИРОВАЛА** целую линейку варгеймов, посвященных Второй мировой войне: Strategic Command 2: Blitzkrieg, Down in Flames и Modern Naval Battles: World War II at Sea.

# ХИТЫ ОТ TAKE 2 ПРИБУДУТ ПОЗЖЕ, ЧЕМ ОЖИДАЛОСЬ

Глава Take 2, Джеффри Лэпин (Jeffrey Lapin), подал в отставку. В связи с этим последовал целый ряд новых назначений на ключевые посты в компании. Из-за этих пертурбаций несколько проектов выйдут позже, чем изначально планировалось. Red Dead Revolver, стильный шутер для PS2, был отложен на неделю. Для нас это не слишком существенно, зато это скажется на финансовых показателях в квартальных отчетах Take 2. Релиз The Warriors, многообещающего проекта от Rockstar, перенесен на начало 2005 года, чтобы разработчики могли уделить больше внимания Grand Theft Auto: San Andreas. Приятно, что эта игра по-прежнему должна выйти в октябре. Хотя до осени все еще может измениться. ■

# ЗАЖДАЛИСЬ?

EA анонсировала Need For Speed Underground 2, которая продолжит мутацию серии в сторону уличных гонок. В новой игре геймеры смогут покататься на тридцати лицензированных машинах по огромному городу, разделенному на пять крупных секторов, в каждом из которых будет проводиться целый ряд заездов. Компания обещает огромное количество запчастей, дающих более семидесяти миллиардов сочетаний, – так что пространства для тюнинга авто будет предостаточно, тем более что система тюнинга существенно улучшена. Релиз в ноябре. ■



# SONY НЕДООЦЕНИЛА СВОИ СИЛЫ

Подведя итоги финансового года, аналитики корпорации Sony обнаружили, что прибыль компании составила $820 млн., что существенно превышает запланированный показатель в $515 млн. Однако даже такой финансовый результат значительно ниже прошлогоднего. Тогда прибыль Sony составила $1.08 млрд. Связано это с проводимой внутри компании масштабной реструктуризацией, начавшейся в прошлом году. На ее осуществление требуются немалые средства. Кроме того, эффект от реструктуризации будет заметен лишь по истечении нескольких месяцев после ее завершения. Впрочем, все это не мешает продукции Sony разлетаться с магазинных полок. Уровень продаж практически не изменился по сравнению с прошлым годом и составил $70 млрд. ■

# SILICON KNIGHTS БОЛЬШЕ НЕ ДЕЛАЕТ GAMECUBE-ЭКСКЛЮЗИВОВ

Президент Silicon Knights объявил о том, что его компания больше не будет разрабатывать игры эксклюзивно для GameCube. В рамках соглашения, о том, что Silicon Knights делают свои проекты только для консоли от Nintendo, были выпущены Eternal Darkness: Sanity's Requiem и Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Однако разрыв этого соглашения не означает, что Silicon Knights и Nintendo больше не будут сотрудничать. Представители обеих компаний подчеркнули, что остаются в хороших отношениях.
Что касается следующего проекта Silicon Knights, то пока не известна, ни платформа, для которой он разрабатывается, ни даже его название. ■

## КОРОТКО

▶ **В НАЧАЛЕ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА** выйдет пока безымянный add-on к Asheron's Call от Turbine Entertainment.

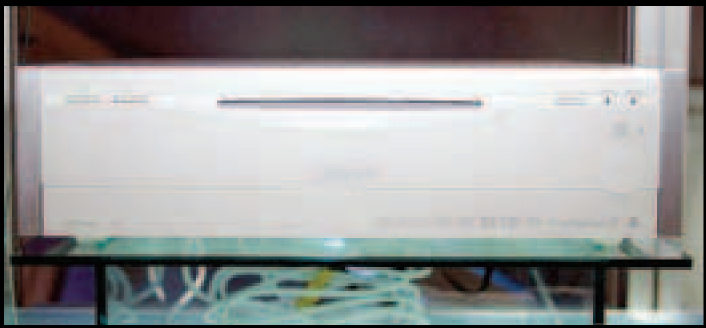
▶ **УЖЕ ПЯТЫЙ ADD-ON** к Dark Age of Camelot называется Dark Age of Camelot: Catacombs и выйдет в декабре.

▶ **THE ADVENTURE COMPANY** закупила права на выпуск игр по мотивам произведений Агаты Кристи и до 2010 года намерена выпустить не менее пяти проектов. Спасайся, кто может!

▶ **КОМПАНИЯ TARGEM** работает над проектом Battle Mages: Sign of Darkness, который является, естественно, add-on'ом к Battle Mages и предложит игрокам четыре новые кампании, много юнитов, апгрейдов, предметов и артефактов. Релиз в конце года, издатель в России – «Бука».

# ПРОИЗВОДСТВО PSX ПРИОСТАНОВЛЕНО

Sony приостановила производство PSX из-за снижения темпа продаж. В день запуска PSX в конце прошлого года разошлось более 40 тыс. устройств. Весь декабрь уровень продаж оставался довольно высоким, однако уже в начале этого года он значительно сократился. Причиной тому стало отсутствие в PSX некоторых функций, заявленных производителем еще до запуска, а также недостаточно грамотная маркетинговая политика: PSX просто затерялась среди подобных устройств самой Sony и конкурентов. ■






# ТЕХНОТРЕЙД
МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

**Дистрибуторская компания**
г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

**Акситек** г. Москва (095) 737-3175
**Аркис** г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
**Виртуальный киоск** г. Москва (095) 234-3777
**ДЕНИКИН** г. Москва (095) 787-4999
**Дилайн** г. Москва (095) 969-2222
**ИНЛАЙН** г. Москва (095) 941-6161
**КИТ Компьютер** г. Москва (095) 777-6655
**М.Видео** г. Москва (095) 777-7775
**НеоТорг** г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
**Никс** г. Москва (095) 216-7001
**Олди** г. Москва (095) 284-0238
**Радиокомплект-Компьютер** г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
**Сетевая лаборатория** г. Москва (095) 784-6490
**СтартМастер** г. Москва (095) 967-1510
**Ф-Центр** г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
**CITILINK** г. Москва (095) 745-2999
**Desten Computers** г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
**EISIE** г. Москва (095) 777-9779
**ELST** г. Москва (095) 728-4060
**ISM** г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
**NT - Polaris** г. Москва (095) 970-1930
**ULTRA Computers** г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
**USN Computers** г. Москва (095) 775-8202

**ALTEX** г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
**Авиком** г. Пермь (3422) 196158
**Алгоритм** г. Казань (8432) 365272
**Аракул** г. Нижневартовск (3466) 240920
**Арсенал** г. Тюмень (3452) 464774
**ЗЕТ НСК** г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
**Интант** г. Томск (3822) 560056, 561616
**Клосс Компьютер** г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
**Компания НИТ** г. Биробиджан (42622) 66632
**КомпьюМаркет** г. Саратов (8452) 241314, 269710
**Меморек** г. Уфа (3472) 378877, 220989
**Мэйпл** г. Барнаул (3852) 244557, 364575
**Никас-ЭВМ** г. Челябинск (3512) 349402
**Окей Компьютер** г. Краснодар (8612) 601144, 602244
**Оргторг** г. Киров (8332) 381065
**Прагма** г. Самара (8462) 701787
**Риан - Урал** г. Челябинск (3512) 335812
**Технополис** г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
**Фирма ТЕСТ** г. Саранск (8342) 240591, 327726
**Экселент** г. Мурманск (8152) 459634, 452757

**ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.**

FLATRON®
freedom of mind

LG
Life's Good

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## КОРОТКО

**СТУДИЯ FACTOR 5**, создавшая сериал Rogue Leader, больше не будет работать над проектами для GameCube.

**ATARI АНОНСИРОВАЛА** Godzilla: Save the Earth, сиквел к вышедшему на GameCube файтингу Godzilla: Destroy All Monsters Melee. Бои будут проходить в реальных городах, среди которых значатся Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Нью-Йорк, Токио и Осака. Игра должна выйти осенью на PS2 и Xbox.

**В СВЯЗИ С РАСШИРЕНИЕМ** деятельности Ubisoft Montreal планирует нанять около 200 человек. Таким образом, в компании будут работать более 900 сотрудников.

## EMI СУДИТСЯ С EA

EMI подала в суд на Electronic Arts за то, что та использовала в своих играх песни, права на которые принадлежат EMI. Представители рекорд-компании сказали, что Electronic Arts делала предложение о покупке прав на композиции, но выпустила игры, где те были использованы в качестве саундтрека, раньше, чем были заключены соответствующие соглашения. Теперь EMI претендует на часть прибыли от продажи продукции Electronic Arts. Представители EA заявили: «Речь идет всего об одной песне, слова которой были заимствованы из другой композиции. Права на ее использование были куплены непосредственно у исполнителя. У нас есть лицензии на все песни, которые звучат в наших играх». ■

## FALLOUT 3 БУДЕТ!

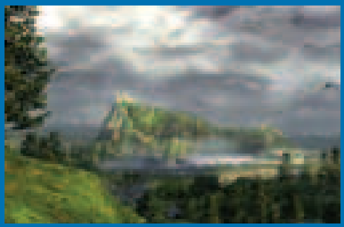
Глава Interplay Эрве Кэн рассказал журналистам о планах компании на ближайшее время. В первую очередь Interplay намерена сконцентрироваться на консольном рынке, что, впрочем, не означает, что выпуск PC-игр больше не входит в намерения компании. Итак, в настоящее время Interplay работает над Kingpin 2, симулятором казино, название которого пока в стадии утверждения, консольным action/RPG во вселенной Fallout, второй частью экшна Airborne, Exalted, а также новыми играми серий Dark Alliance, Descent и Earthworm Jim. Но самая неожиданная новость – планы по выпуску Fallout 3 для PC! Кто именно будет заниматься разработкой, скорее всего, станет ясно после E3. ■

## СЕТЕВЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА PS2

Продолжаются попытки Square Enix заработать на online-играх для консоли PlayStation 2. Уже успевшая окупиться Final Fantasy XI получит новое расширение под названием Chains of Promathia, оно может быть установлено даже если у геймера отсутствует первый аддон, Vision of Zilart. Нам обещают четыре десятка новых локаций, а также солидную подборку самых разных транспортных средств вроде лодок и летающей техники. Вспомнили PR-менеджеры и о давно анонсированном Front Mission Online (трейлер прилагался еще к японской версии Front Mission 4). В этом сетевом симуляторе можно будет использовать привычную для поклонников сериала боевую технику в сражениях с другими геймерами (как в одиночку, так и командой). Если нет доступа в сеть, то развлекаться придется в offline-режиме. Ожидается, что бета-тестирование начнется в Японии уже этим летом, а в продажу игра поступит лишь в 2005 году. Третий сетевой проект Square Enix – прямой конкурент Phantasy Star Online, action/RPG с возможностью играть в оффлайне. Однако обещают, что возможностей по влиянию на сетевой мир будет гораздо больше – в частности, разрешат строить свои собственные города. ■







## КОРОТКО

**ИЗ LUCASARTS** уволено 29 человек, «чтобы привести количество сотрудников в соответствие с текущими потребностями компании».

**УЖЕ ЛЕТОМ ЭТОГО** года Konami выпустит вторую часть Karaoke Revolution на PlayStation 2 в США. В игре будет 35 новых музыкальных композиций на английском языке.

**НОВАЯ СЕРИЯ TOMB RAIDER**, над которой работает команда Crystal Dynamics, не будет продемонстрирована на E3 2004. Об этом официально заявили представители Eidos.

**SCEA ОФИЦИАЛЬНО** подтвердила слухи о том, что Jak 3 станет последней частью нашумевшего сериала. Игра должна выйти в конце этого года на PS2.

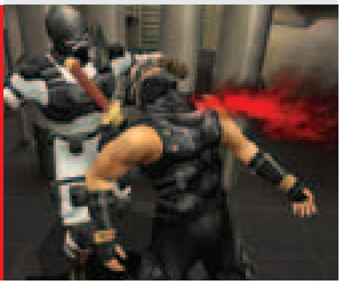
**В NINJA GAIDEN** будут внесены некоторые изменения, чтобы игра могла выйти в Европе. Об этом сообщили представители Microsoft. О каких именно изменениях идет речь, до конца не ясно. Но, по всей видимости, отрубать врагам головы главный герой не сможет. Дата европейского релиза Ninja Gaiden намечена на 14 мая.

## ФБР БОРЕТСЯ С ПИРАТАМИ

ФБР провело крупнейшую антипиратскую акцию в истории. Было совершено более 120 рейдов в 27 штатах США и 10 иностранных государствах: Бельгии, Дании, Германии, Франции, Швеции, Великобритании, Израиле, Венгрии, Нидерландах и Сингапуре. Ни Россия, ни Китай в число этих стран почему-то не попали. В ходе операции было изъято более 200 компьютеров, в том числе 30 серверов. Стоимость изъятой продукции оценивается в $50 млн. ■

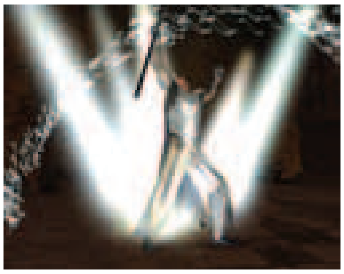
## ДРАКА ЖИВЬЕМ

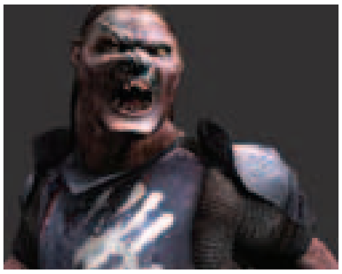
Вслед за Konami и Bandai поддерживать EyeToy взялась и Sega. Для PlayStation 2 анонсирован проект под названием Sega SuperStars, подборка мини-игр, созданных по мотивам классических хитов вроде Virtua Fighter, Sonic the Hedgehog, Samba de Amigo и The House of the Dead. К примеру, вы сможете лично подраться с Акирой из Virtua Fighter, размахивая кулаками – весьма впечатляющее зрелище. За разработку Sega SuperStars отвечает команда Sonic Team, и в продаже игра появится в конце этого года. Будем надеяться на то, что мы сможем посмотреть на нее на выставке E3. ■



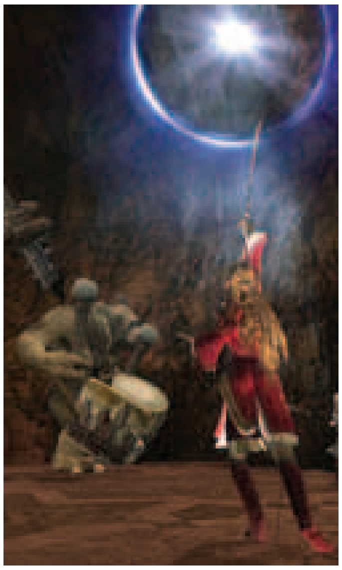
# СВЕЖИЙ «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

Electronic Arts анонсировала The Lord of the Rings: The Third Age. Игра выйдет на консолях PlayStation 2, Xbox, GameCube и GBA уже в конце этого года. Удивительно, что жанр игры – не боевик, как можно бы ожидать, а RPG. Управлять вы будете не известными по книге и киноленте персонажами, а новым, уникальным героем. Конечно, с событиями оригинального «Властелина колец» сюжет игры будет пересекаться, и с Арагорном вы еще успеете потолковать по душам. Тем кто беспокоится за ролевую часть, могу сказать, что систему боя планируется сделать пошаговой, так что в тупую «аркадку с элементами» The Lord of the Rings: The Third Age не превратится. ■









# НОВАЯ АТАКА ПИНГВИНОВ

Серия флэшевых игрушек Smack the Pingu, сразу же после своего появления в сети парализовавшая работу многих крупных компаний, получила развитие в виде коммерческого продукта Yetisports Deluxe – сборника из нескольких десятков аркад про пингвина и йети с дубиной. Компания JoWood, издатель сборника, планирует начать работаж мировой экономики 27 мая – на эту дату назначен релиз. ■

## КОРОТКО

**SEGA АНОНСИРОВАЛА** две свежие игры серии Shining. Action/RPG под названием Shining Tears появится в продаже уже в этом году, а релиз новой тактической RPG Shining Force намечен на 2005 год.

**В РОССИЙСКОМ ИНТЕРНЕТЕ** появился очередной аналог «Бойцовского клуба», постапокалиптическая сетевая игра «Корпорации». Обитает она по адресу http://www.postnuclear.ru.

**ШУТЕР BORDER DOWN**, вышедший в Японии эксклюзивно на Dreamcast в конце прошлого года, не будет портирован на другие платформы.

**THQ ПЛАНИРУЕТ** купить студию Relic, создателя стратегического сериала Warhammer 40,000.

# E3: ЛАВИНА ПРОЕКТОВ ОТ «1С»

Фирма «1С» продемонстрирует на своем стенде на E3 следующую линейку игр: Axle Rage, «Одиссея капитана Блада», «Морской охотник», Swashbucklers: Legacy of Drake (все – «Акелла»), You Are Empty (Digital Spray Studios), «Дальнобойщики 3» (SoftLab-Nsk), «Вивисектор: Зверь внутри» (Action Forms), «Карибский кризис» (G5 Software), «XIII век» (рабочее название, OSW Games), «Паркан 2», «Сфера» (обе – «Никита»), «Сталинград» (DTF Games), «Первая мировая» (Dark Fox), «Закон пустыни» (Arise), «Бригада E5: Новый Альянс» («Апейрон»), «Восхождение на трон» (DVS), «Звездные волки» (X-Bow Software), «Механоиды» (SkyRiver Studios), «Космические рейнджеры 2» (Elemental Games), «Звездная лихорадка» (Crioland), «Пограничье» («Cатурн-плюс»). Выставка пройдет в Лос-Анджелесе с 12 по 14 мая, и в ее рамках состоится мировая премьера проектов Swashbucklers: Legacy of Drake, «XIII век», «Закон пустыни» и «Звездная лихорадка». Ждите наших репортажей! ■

# ДВА В ОДНОМ

Фэны MMORPG Star Wars Galaxies дождались первого add-on'a – осенью выйдет Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed. Игра пополнится полноценным космическим симулятором уровня X-Wing vs. TIE Fighter с масштабными сражениями, грузоперевозками и возможностью конструировать свои собственные корабли (около 15 видов). Все это, а также четыре новых профессии и две расы, будет включено в уже существующий игровой код. Фэны Star War Galaxies стремительно запасаются джойстиками... ■







# НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 МАЯ 2004 ГОДА

| Дата | Игра | Издатель | Регион | Платформа |
|---|---|---|---|---|
| ● 17 | Joint Operations: Typhoon Rising | NovaLogic | США | PC |
| 18 | Pac-Man World 2 | Hip Games | США | PC |
| ● 18 | Sabre Wulf | THQ | США | GBA |
| ● 19 | Bujingai: The Forsaken City | bam!Entertainment | | |
| 20 | Fila World Tour Tennis | Xicat Interactive | США | Xbox |
| 21 | Anno 1503: Treasures, Monsters, and Pirates | EA | Европа | PC |
| ● 21 | Drakengard | Take2 Interactive | Европа | PS2 |
| 21 | Joint Operations | NovaLogic | Европа | PC |
| 21 | Karaoke Stage | Konami | Европа | PS2 |
| 21 | Goblin Commander: Unleash The Horde | Jaleco Entertaiment | Европа | PS2, Xbox |
| ● 21 | Perimeter | Codemasters | Европа | PC |
| 21 | Powerdrome | Evolved Games | Европа | PS2 |
| ● 24 | Mario vs. Donkey Kong | Nintendo | США | GBA |
| 25 | I of the Dragon | Strategy First | США | PC |
| 25 | Ice Nine | bam! Entertainment | США | GBA |
| ● 25 | Metal Slug 3 | SNK | США | Xbox |
| ● 25 | River City Ransom EX | Atlus Co. | США | GBA |
| ● 25 | Sonic Advance 3 | THQ | США | GBA |
| 25 | Spartan | Graphsim | США | PC |
| 25 | Time of Defiance | Strategy First | США | PC |
| 27 | Two Thrones | Strategy First | Европа | PC |
| ● 28 | Alias | Acclaim | Европа | PC |
| ● 28 | D-Day | Monte Cristo | Европа | PC |
| ● 28 | Harry Potter and the Prisoner of Azkaban | EA Games | Европа | PC, PS2, GC, GBA |
| 28 | Hyper Street Fighter II | Capcom | Европа | PS2 |
| 28 | Kirby Magic Mirror | Nintendo | Европа | GBA |
| ● 28 | Onimusha Blade Warriors | Capcom | Европа | PS2 |
| 28 | Obscure | Microids | Европа | Xbox |
| ● 28 | Red Dead Revolver | Rockstar Games | Европа | PS2 |
| ● 28 | Syberia II | XS Games | Европа | Xbox |
| ● 30 | Daredevil | Encore Software | США | Xbox |
| ● 31 | Daredevil | Encore Software | США | PS2 |

## КОРОТКО

**СИКВЕЛ METROID PRIME** будет называться Metroid Prime 2: Echoes и поступит в продажу в конце этого года.



**ATARI ИЗДАСТ** Dragon Ball Z: Budokai 3, сиквел популярного «анимешного» файтинга. Разработкой занимается команда Dimps.

**SEAL OF EVIL**, ролевая игра от китайской студии Object Software, будет издана в России силами компании «Новый Диск».

## МИЛЛИОНЫ PSP

Sony планирует поставить розничным сетям три миллиона портативных консолей PSP. Не в день релиза, правда, а к марту 2005 года. Ожидается, что это позволит адекватно удовлетворить спрос на новую систему и избежать ажиотажа, который сопровождал запуск PlayStation 2. Собственно PSP и игры для нее практически наверняка будут показаны на E3, так что мы лично сможем оценить, насколько такие прогнозы оправданы. Там же должны быть объявлены окончательные технические характеристики и цена. Последняя по мнению аналитиков составит что-то порядка 200-300 долларов США.
В продажу система должна поступить уже в начале следующего года. Поддерживать ее взялись практически все крупные издатели, включая Capcom, Konami, Sega, Namco и Square Enix. Считается, что по производительности PSP будет близка к PlayStation 2, так что стоит ожидать целую волну портов как с PS one, так и с PS2. ■

## ДРАКОНИЙ СЕРИАЛ

В последнее время была анонсирована целая плеяда игр о приключениях дракончика Spyro и бандикута Crash. И для GBA, и для «больших консолей». При этом есть даже платформер, где оба героя действуют вместе. Конечно, Spyro – личность популярная, и заработать деньги на этом – святое дело, однако вряд ли все геймеры согласятся с такой позицией Vivendi Universal. Новый платформер носит название Spyro: A Hero's Tail, и продолжает уже знакомую нам тему. Над родиной карликовых дракончиков, как всегда, нависла угроза. Злобная личность с помощью темных кристаллов, поглощающих свет, пытается установить новый порядок. Однако Spyro и его друзья все еще в состоянии предотвратить катастрофу.
Представители издателя не скупятся на громкие заявления. По их словам, «эта приключенческая игра увлекает благодаря глубокому сюжету и красочным уровням». Впрочем, нетрудно заметить, что графический движок заметно уступает конкурентам вроде Jak III. Привлечь геймеров игра должна другим – качественным геймплеем. Spyro по-прежнему умеет дышать огнем, а теперь еще и способен изрыгать лед, воду и даже электрические разряды, цепляться за балки, а еще долбить стены и драться хвостом. В команду поддержки входят пингвин, вооруженный бомбами, и не менее милитаристски настроенный крот. Увидим все это чудо живьем мы в конце 2004 года. ■









Понятно,
что пока идет кодирование MP3-файлов,
приятнее играть в игру, нежели просто сидеть,
уставившись на экран.
Компьютеры ULTRA
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT способны эффективно обрабатывать
несколько приложений одновременно.
ПОЛУЧАЙТЕ
БОЛЬШЕ УДОВОЛЬСТВИЯ
УЖЕ СЕГОДНЯ
Компьютеры ULTRA
с технологией HT
- в ногу с модой !
Сборка компьютеров на заказ
Продажа в кредит
Доставка
Работа в будни до 22.00, в субботу до 20.00
Оплата принимается в рублях РФ, долларах США и евро
intel inside
pentium 4
198188, Санкт-Петербург
ул. Возрождения, д. 20А
(812) 336-37-77
www.spb.ultracomp.ru
115142, Москва
ул. Коломенская, д. 17
(095) 775-75-66,
729-52-55, 729-52-44
www.ultracomp.ru
Интернет-магазин:
www.ULTRA-online.ru
ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru
Товар сертифицирован. Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.





# ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 17.04-27.04

## PLAYSTATION 2

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | Rise to Honour | 21 |
| 2 | James Bond 007: Everything or Nothing | 19 |
| 3 | Grand Theft Auto: Vice City | 17 |
| 4 | Bionicle | 13 |
| 5 | This is Foolball 2004 | 12 |
| 6 | Gran Turismo 3 A-Spec | 11 |
| 7 | EyeToy: Play | 11 |
| 8 | «Хоббит» | 11 |
| 9 | Ratchet & Clank 2 | 10 |
| 10 | «Охотник на призраков» | 10 |

## PC (BOX)

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | Counter Strike Condition Zero | 28 |
| 2 | Battlefield: Vietnam | 22 |
| 3 | «Фабрика звезд» | 20 |
| 4 | «В поисках Немо. Морские забавы» | 15 |
| 5 | Need for Speed: Underground | 15 |
| 6 | The Sims Double Deluxe | 13 |
| 7 | Empire Earth (русская версия) | 12 |
| 8 | «Братец Медвежонок» | 11 |
| 9 | Lords of the Rings: The Return of the King | 11 |
| 10 | «В поисках Немо» | 10 |

## PC (JEWEL)

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | «Фабрика звезд» | 45 |
| 2 | Spell Force | 32 |
| 3 | «Власть закона» | 26 |
| 4 | Call of Duty | 21 |
| 5 | «Операция Silent Storm. Часовые» | 19 |
| 6 | «ТрекМания» | 17 |
| 7 | «Как достать соседа 2. Адские каникулы» | 15 |
| 8 | «Морпех против терроризма» | 14 |
| 9 | «Мерседес. Мировые гонки» | 13 |
| 10 | «В поисках Немо» | 10 |

## КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

# ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 12.04-25.04

## PLAYSTATION 2

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | Crash Bandicoot: the Wrath of Cortex | 69 |
| 2 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | 66 |
| 3 | Tekken 4 | 63 |
| 4 | GTA: Vice City | 57 |
| 5 | Lord of the Rings: Return of the King | 54 |
| 6 | «Хоббит» | 51 |
| 7 | Need for Speed: Underground | 51 |
| 8 | Ratchet & Clank | 51 |
| 9 | Teenage Mutant Ninja Turtles | 51 |
| 10 | «Охотник на призраков» | 48 |

## КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

## ХИТ-ПАРАД 17.04 – 24.04

### PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | Far Cry | Ubisoft |
| 2 | Championship Manager: Season 03/04 | Eidos |
| 3 | ToCA Race Driver 2 | Codemasters |
| 4 | The Sims | Electronic Arts |
| 5 | Battlefield: Vietnam | Electronic Arts |
| 6 | Unreal Tournament 2004 | Atari |
| 7 | Counter-Strike: Condition Zero | Sierra |
| 8 | Singles: Flirt Up Your Life | Deep Silver |
| 9 | Painkiller | Dreamcatcher |
| 10 | Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Ubisoft |

### PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | Sonic Heroes | Sega |
| 2 | James Bond 007: Everything or Nothing | Electronic Arts |
| 3 | World Championship Rugby | Acclaim |
| 4 | This Is Football 2004 | SCEE |
| 5 | LMA Manager 2004 | Codemasters |
| 6 | The Simpsons: Hit & Run | Sierra |
| 7 | Teenage Mutant Ninja Turtles | Konami |
| 8 | FIFA 2004 | Electronic Arts |
| 9 | Need for Speed: Underground | Electronic Arts |
| 10 | SOCOM II: US Navy SEALs | SCEE |

### GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | Sonic Heroes | Sega |
| 2 | Super Mario Sunshine | Nintendo |
| 3 | Metal Gear Solid: The Twin Snakes | Konami |
| 4 | Final Fantasy: Crystal Chronicles | Square Enix |
| 5 | Pokemon Channel | Nintendo |
| 6 | Star Wars: Rebel Strike | LucasArts |
| 7 | Sonic Adventure 2: Battle | Sega |
| 8 | Billy Hatcher and the Giant Egg | Sega |
| 9 | Super Smash Bros: Melee | Nintendo |
| 10 | Super Monkey Ball | Sega |

### XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | ToCA Race Driver 2 | Codemasters |
| 2 | Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Ubisoft |
| 3 | Manhunt | Rockstar |
| 4 | Unreal II: The Awakening | Atari |
| 5 | World Championship Rugby | Acclaim |
| 6 | Project Gotham Racing | Microsoft |
| 7 | Grand Theft Auto: Double Pack | Rockstar |
| 8 | Sonic Heroes | Sega |
| 9 | Mafia | Gathering |
| 10 | Halo: Combat Evolved | Microsoft |

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ | ПЛАТФОРМА |
|---|---|---|---|
| 1 | Kirby Star: Great Labyrinth of the Mirror | Nintendo | GBA |
| 2 | Dragon Quest V | Square Enix | PS2 |
| 3 | Crayon Shin-Chan | Banpresto | GBA |
| 4 | Famicom Mini 01: Super Mario Bros. | Nintendo | GBA |
| 5 | Crimson Sea 2 | Koei | PS2 |
| 6 | Pokemon Fire Red / Leaf Green | Nintendo | GBA |
| 7 | Shin Sangoku Musou 3 Empires | Koei | PS2 |
| 8 | Nobunaga's Ambition: Tenka Sousei | Koei | PS2 |
| 9 | Pro Yakyuu Spirits 2004 | Konami | PS2 |
| 10 | Monster Hunter | Capcom | PS2 |

**КОММЕНТАРИЙ**

Обратите внимание: в японских чартах находится одновременно три игры от Koei! Хотя по абсолютным цифрам продаж они и уступают продукции от Nintendo и Square Enix, это весьма показательная тенденция.





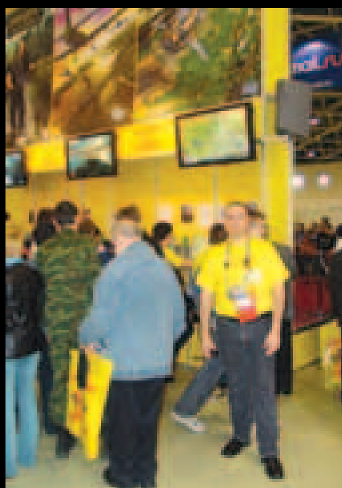

# ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2 НА E3

Появился список проектов, которые должны быть продемонстрированы на E3. Обратите внимание на то, что среди них есть те, что даже еще не анонсированы. Например, Dark Cloud 3 или же сиквел Arc the Lad – пока что о них не было и ни слова. Некоторые игры, напротив. нам уже знакомы: Siren уже вышла в Европе. Не стоит надеяться на то, что все проекты будут представлены играбельными демо-версиями. Но вот по поводу Metal Gear Solid 3 было заявлено определенно: лично поуправлять героем новой игры на E3 будет можно. Напротив, демонстрация Ace Combat 5, похоже, будет ограничена лишь свежими скриншотами и видеороликами. И последнее. Сюда включены лишь проекты, «учтенные» Sony Computer Entertainment, на деле на E3 привезут намного больше игр – поищите в нашем выпуске новостей свежие анонсы от Sega... ■

- The Getaway 2
- God of War
- Gran Turismo 4
- Final Fantasy XII, Square Enix
- Jak 3
- Killzone
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Konami
- Ratchet and Clank 3: Up Your Arsenal
- Arc the Lad
- Athens Summer Olympics, 989 Sports
- ATV Offroad Fury 3
- Dark Cloud 3
- Formula 1 2005
- Hot Shots Golf: Fore!
- Rise of the Kisai
- MLB 2005
- NHL Hockey 2005
- Siren
- Sly Cooper 2: Band of Thieves
- Syphon Filter: The Omega Strain
- World Tour Soccer 2005
- 100 Bullets, Acclaim
- Ace Combat 5: The Unsung War, Namco
- All-Star Baseball 2005, Acclaim
- Area 51, Midway
- Battlefield 1942 (видимо, Modern Combat), Electronic Arts
- BloodRayne 2, Majesco
- Burnout 3, Electronic Arts
- Call of Duty: Finest Hour, Activision
- Champions: Return to Arms, Sony Online Entertainment
- Cold Fear, Namco
- Cold Winter, Vivendi Universal
- Combat Elite: WWII Paratroopers, Acclaim
- Darkwatch: Curse of the West, Sammy Studios
- Death By Degrees: Nina Williams, Namco
- Def Jam Vendetta II, Electronic Arts
- Dynasty Warriors 4: Empires, KOEI
- Forgotten Realms: Demon Stone, Atari
- Front Mission 4, Square Enix
- Hitman Contracts, Eidos
- Juiced, Acclaim
- Mercenaries, LucasArts
- Monster Hunter, Capcom
- Onimusha 3: Demon Siege, Capcom
- Phantom Brave, NIS
- The Red Star, Acclaim
- Robotech Invasion, TDK / Gathering
- ShellShock: Nam '67, Eidos
- Silent Hill 4: The Room, Konami
- Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft
- Spider-Man 2, Activision
- Star Ocean: Till the End of Time, Square Enix
- Star Wars Battlefront, LucasArts
- The Warriors, Rockstar Games
- Asterix & Obelix: Kick Buttix, Atari
- Backyard Baseball, Atari
- Bujingai: The Forsaken City, BAM!
- Crimson Tears, Capcom
- Dead To Rights II, Namco
- Driv3r, Atari
- Driven To Destruction, Atari
- Duel Masters, Atari
- FRDS (Forgotten Realms),
- Godzilla: Save The Earth, Atari
- Mega Man Anniversary Collection, Capcom
- Mega Man X 8, Capcom
- Mega Man X Command Mission, Capcom
- The Nightmare Before Christmas, Capcom
- Shadow of Rome, Capcom
- Street Fighter Anniversary Collection, Capcom
- Terminator 3: Redemption, Atari
- Under The Skin, Capcom
- Viewtiful Joe, Capcom
- Way of the Samurai 2, Capcom
- Yu Yu Hakusho: Dark Tournament, Atari
- Destroy All Humans!, THQ
- Digital Devil Saga: Avatar Tuner, Atlus
- Guilty Gear Isuka, Sammy Studios
- Playboy: The Mansion, Arush Ent, Groove Games
- Shark Tale, Activision
- Shin Megami Tensei: Nocturne, Atlus
- Shrek 2, Activision
- State Of Emergency 2, BAM!
- Tomorrow, Ubisoft
- Transformers, Atari
- Viewtiful Joe 2, Capcom

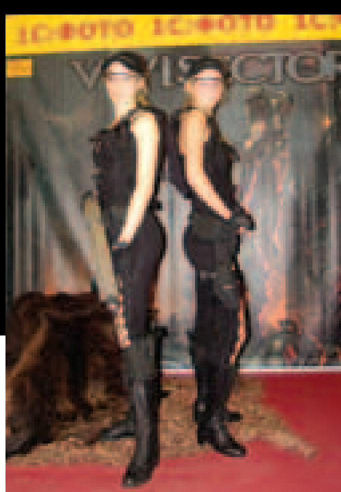
# IT-WEEK 2004 В МОСКВЕ

«Неделя информационных технологий», более известная как КомТек 2004, прошла в Экспоцентре на Красной Пресне с 26 по 29 апреля. Ни для кого не секрет, что эта выставка год от года становиться все меньше и меньше. От былых нескольких павильонов осталось только два зала, причем для свободного прохода открыт только один. Однако первое негативное впечатление оказалось обманчивым, по крайней мере любой геймер без проблем мог провести там пару-тройку часов, ни сколько не пожалев потраченных 100 рублей за билет. Естественно, основное внимание притягивал огромный стенд «1С: мультимедия» – масса игровых компьютеров, дополненных плазменными панелями, сцена, где любой желающий мог сфотографироваться с героями основных проектов компании (фотографии выдавались тут же). Посетители могли попробовать свои силы в уже вышедшие «Механоиды», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе», «Операция Silent Storm: Часовые», уже почти готовую «Периметр» и еще находящиеся в разработке «В тылу врага», TBS «Бригада E5: Новый альянс» и... внимание, впервые была представлена играбильная версия «Блицкриг 2»! Кроме фирмы «1С» свои проекты показывала и компания «Новый Диск». Гвоздем программы естественно стали неудержимые «Тормозилки», которые перестали тормозить и превратились в очень захватывающую гонку (ждите обзор в следующем номере). Не далека от релиза и локализация космического симулятора X2: The Threat, так же издаваемая этой компанией. Не хватало там только стенда «Страны Игр», но мы обещаем в следующем году исправить это недоразумение. ■











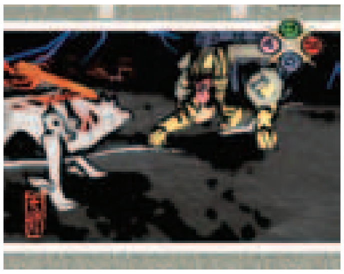


ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

# ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



Команда Clover Studio (Capcom), создатель Viewtiful Joe, сейчас работает над исключительно оригинальной приключенческой игрой под названием Okami («волк» по-японски). В отличие от большинства подобных проектов, используется не «анимешный» дизайн; игра оформлена в стиле традиционных японских рисунков тушью, вдобавок к этому используется и технология cel-shading (вернее, некоторая ее модификация).
Управлять в игре предстоит... богиней солнца Аматэрасу (занимает центральное место в мифологии Страны восходящего солнца), обернувшейся волком. Ей предстоит «вернуть миру цвет» (очередной намек на тщательное отношение к дизайну), сражаясь со сверхъестественными монстрами, выполняя желания своих последователей и неся в мир идеалы добра и справедливости. Ведь чем больше простых смертных верит в Аматэрасу, тем сильнее она становится. Впрочем, игра вряд ли будет изобиловать экшн-сценами, вам чаще придется просто наслаждаться красивыми видами... Представленные скриншоты иллюстрируют и как меняется мир, приобретая краски.
Не вполне понимаю, насколько этично вообще предлагать геймерам такое развлечение, но проект в любом случае очень перспективный. Вопрос лишь в том, издаст ли Capcom его за пределами Японии – все-таки Viewtiful Joe был куда понятнее. ■



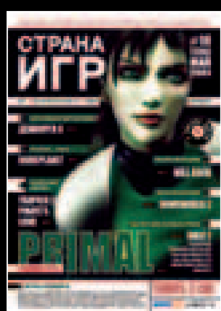




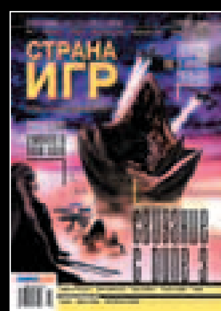
# FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

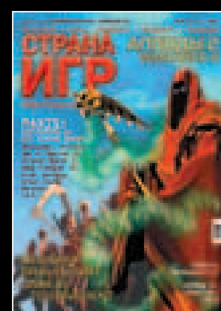
**1 ГОД НАЗАД**




**3 ГОДА НАЗАД**



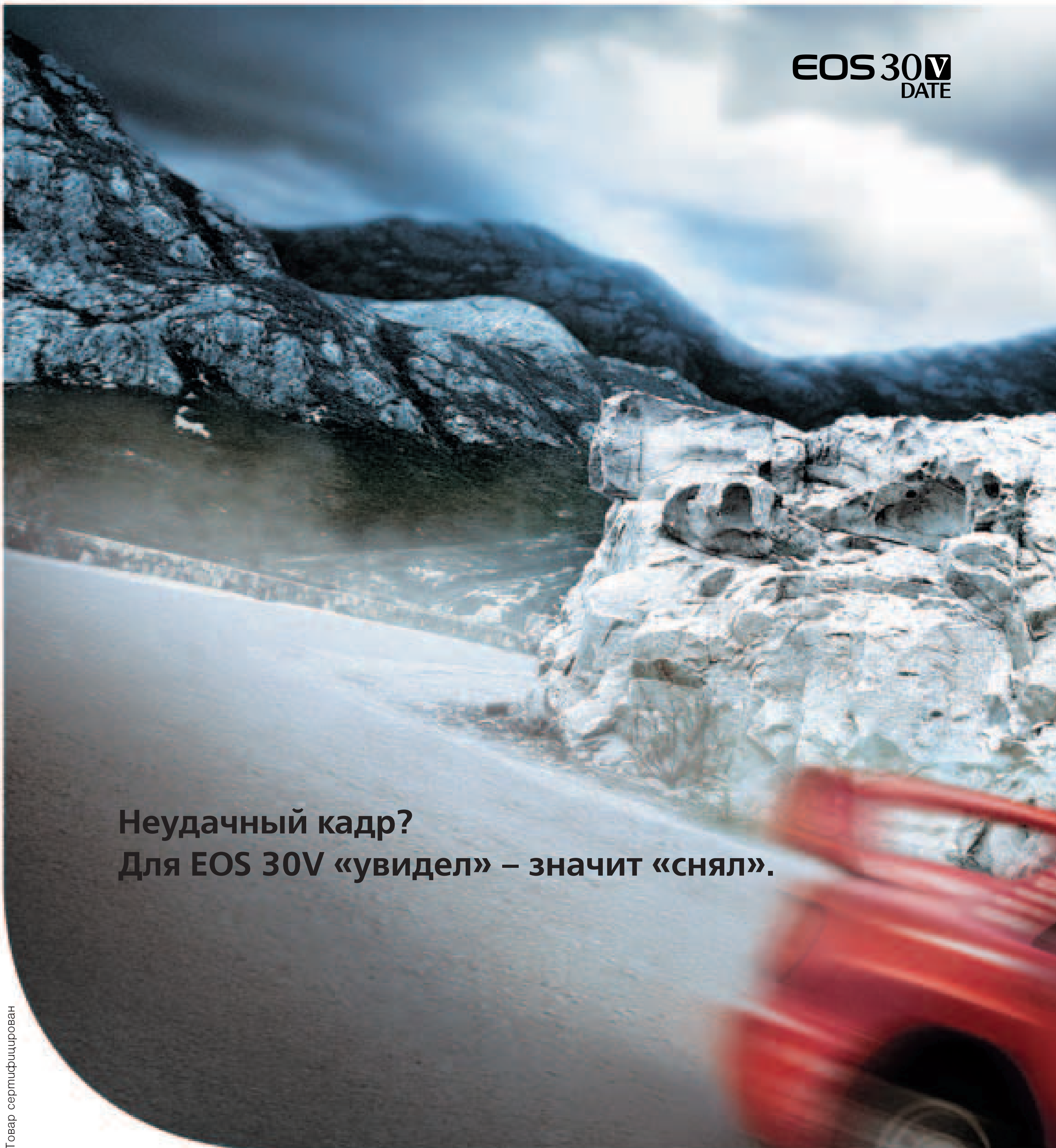

**5 ЛЕТ НАЗАД**




Темой номера стала первая игра для PlayStation 2, официально локализованная в России. Да-да, лично А. Купер поведал нам о Primal! Кстати, по словам Тима Стоукса, отвечающего в Sony Computer Entertainment Europe за восточноевропейские рынки, это был пробный камень, чтобы определить, насколько в России могут быть прибыльны консольные локализации такого уровня. Одновременно – кирпичик в фундамент нашего зарождающегося цивилизованного рынка приставочных игр. Волны от этого камешка расходятся и по сей день. Число локализаций растет, а вместе с ним – и оптимизм по поводу «цивилизованного рынка».
Еще одним важным материалом прошлогоднего номера стали «Демиурги 2» в рубрике «Хит?». В России, где любовь геймеров к фэнтезийным пошаговым стратегиям переходит всякие разумные границы, интерес к проекту просто зашкаливал! ■

Вышли в свет «Дальнобойщики 2» от «1С»! К тому времени уже существовали имитаторы всего, что только можно себе представить: гоночных автомобилей, самолетов, вертолетов, подводных лодок, танков, даже поездов. Были, конечно, и гонки на грузовиках, но вот если говорить о большем – о симуляторе жизни водителя-дальнобойщика... Нет, пожалуй, и не припомним. Так что фраза на коробке с игрой о том, что «Дальнобойщики 2» – первый в мире симулятор жизни профессионального водителя большегрузных машин, абсолютно верна.
Может ли существовать приставка без файтингов?! Вряд ли. Вот и создатели Xbox это поняли. В «СИ» тогда размышляли, станет ли Dead or Alive 3 хитом или нет? А сейчас нет-нет, да и подключим «ящик», возьмем в руки по... (джойстиком все-таки я бы эту махину не назвал), да и сгоняем партейку-другую! ■

Ждали выхода Unreal Tournament, Warlords Battlecry и Braveheart. Впрочем, лично для меня главным обзором номера был и остается материал, посвященный игре «Аллоды 2: Повелитель душ». Во-первых, выход игры стал заметным событием тех времен, а во-вторых и в-главных: статья написана Сергеем Дрегалиным и Юрием Поморцевым – это мой любимый авторский тандем. Мир, конечно, многое приобрел в лице Поморцева-издателя, но многого лишился, потеряв Поморцева-журналиста...
В том же номере представлен обстоятельный материал об империи Maxis. Невзирая на то что времени с момента опубликования прошло порядочно, он не так уж и устарел.
И на закуску: Iomega Corporation анонсировала накопитель Zip для Dreamcast. По планам, он должен был использовать стандартные Zip-диски, на которые влезает около 100 Мбайт информации. И где сейчас Dreamcast? О накопителе и речи нет... ■




Товар сертифицирован



Вы можете целиком и полностью положиться на вашу новую камеру EOS 30V Date от Canon. Она оснащена самой быстрой в своем классе системой автофокуса**, имеет прочный эргономичный корпус и не боится даже самых экстремальных условий съемки. Кроме того, к вашим услугам функция замера экспозиции E-TTL II, управляемая глазом система фокусировки и 7-точечная широкозонная автофокусировка.
EOS 30V Date. Оставьте сомнения дома.

www.canon.ru

☎ +7(095) 258 56 00 (Москва)
☎ 8 800 200 56 00 (для регионов звонок бесплатный)

*Вы можете
**Также в продаже EOS 33V (с января 2004)

you can*

Canon

# ПЕРИ

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

■ Разработчик: «К-Д Лаб» ■ Российский издатель: «1С» ■ Платформа: PC
■ Количество игроков: до 4 ■ Онлайн: http://games.1c.ru/perimeter ■ Дата выхода: май 2004 года

8273 / 10000

**В заставке к privilege-коду было поведано, что это – 65 процентов игры, ни в коей мере не претендующих на финальное качество. Будем впечатляться тем, что есть.**

## ДЛЯ НЕОФИТОВ

Остальные, не теряя времени, – прямиком к следующему параграфу, ибо об этом написаны километры рукописей.

«Периметр» – стратегия в реальном времени, построенная на непрерывном изменении игрового ландшафта. Суть игры сводится к захвату территорий и превращению оных в главный – и единственный – энергетический ресурс, зеро-слой. Потом вы окружаете себя специальным забором, или, точнее сказать, – куполом (по его имени и названа игра) и курите бамбук. Если, конечно, у вас забор длиннее и на нем еще не успели написать похабное слово. Если противник оказался проворнее, то кое-кому придется довольствоваться победами из папье-маше.

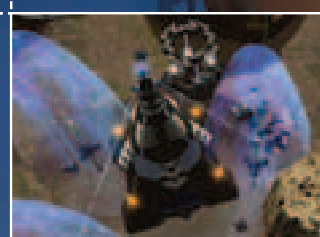
Это общо. Теперь чуть подробнее. Земля под ногами дрожит, будто в Судный день, зеро-слой трещит по швам, в заборе пытаются проделать дырку местные твари – не разумные, но от этого не менее агрессивные. Кругом кишмя кишат противничьи солдаты, меняющие экстерьер быстрее ландшафтов (благодаря нанотехнологиям практически все юниты могут быть мгновенно трансформированы во что-то более подходящее моменту). А вы зачарованно смотрите, как догорает последнее энергетическое ядро, и курите – правильно! – бамбук. Потому что разобраться во всех коленцах, что выкидывает противник, без бамбука невозможно. Это вражине все по барабану – у него интеллект искусственный.

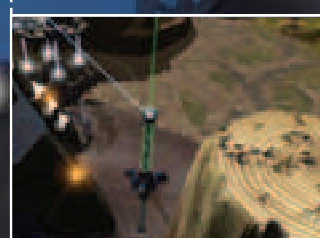
## СОТВОРЕНИЕ МИРА

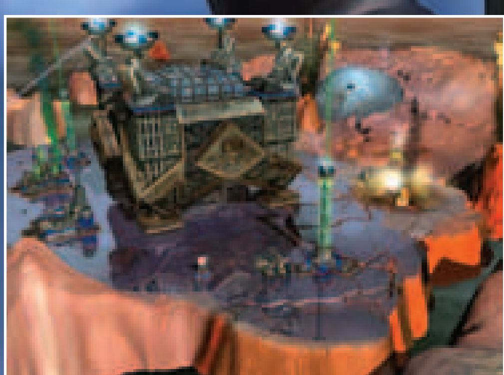
В брифингах между миссиями, которые, если б не трехмерный интерфейс, запросто можно было бы спутать со StarCraft'овскими (брифинги, разумеется, а не миссии; StarCraft'у до «Периметра» – как до неба), тетенька со шлангами на черепе рассказывает всем желающим об истории цивилизации. Не желающие слушать могут нажать skip. Я не нажимал, так что не отвертитесь, будете читать, как миленькие.

Итак. Естественно, будущее. Или











# МЕТР

**Больше года минуло, как «Периметр» проходил по ведомству рубрики «Хит?», а теперь вот и до темы номера дожили. Предупреждаю: это еще не обзор. Можете считать материал результатом подробного демо-теста. В прошлом году я ездил в «1С», а нынче на операционном столе побывали официальная демоверсия игры, честно добытая в Интернете, и preview code, выданный нам из закромов особами, приближенными к императору.**

даже вот так: Будущее. Все жили-были, не тужили. Ели кашу с молоком. Но, как известно, много хорошо – тоже не хорошо. «Закат Европы» подкрался незаметно на длинных тоненьких ногах. Неизвестно откуда появились Спириты – косая сажень во лбу, семь пядей в плечах – и стали двигать кун-фу, прогресс и нанотехнологии. Помимо прочего людям подарили «коридоры» – порталы в сопредельные миры. Не то чтобы планеты. Просто особые пространства-пузыри, где можно было жить-не тужить и продолжать есть кашу с молоком.
По давней людской традиции, все вновь открытые земли, получившие название «спанж-пространство» (англ. Sponge – губка), тут же стали активно подминать под себя особо одаренные товарищи. В процессе освоения оказалось, что миры в этой губчатой вселенной хранят на себе отпечаток человеческой культуры, наложенный под влиянием психической деятельности гомосапи-

**ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО ПОРТАЛА, А ПОТОМ ЕГО АКТИВИЗИРОВАТЬ, НАДОБНО АКТИВНО ОСВАИВАТЬ ОКРУЖАЮЩУЮ СРЕДУ. ЕСЛИ ЗАМЕШКАТЬСЯ, ОНА САМА ВАС ОСВОИТ ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ.**



## МАЛ ТЫ ЕЩЕ, БЕЛОЕ ПЕРО

Возрастной рейтинг игры 7+. Связано это, конечно, не с насилием, жестокостью и откровенными сексуальными сценами (что, в общем-то, жаль). Игра чертовски сложна, даже невзирая на то обстоятельство, что механику значительно упростили, а интерфейс удружелюбили. В общем, без высшего технического образования никак не обойтись. В семь его обычно не дают. Так что марш в школу, астрономию учить!

енсов. Спанж-пространство, окружающее землю, стали называть психосферой. Возникла теория, что попасть на далекие планеты можно прямиком через эту психосферу, не трясясь на перекладных по десять тысяч световых лет. Откуда ни возьмись возникло массовое религиозное движение «Исход», призывавшее всех встречных-поперечных рвать когти с Земли-матушки на Марс-батюшку, а то еще куда подальше – от пороков, интриг и далее по списку (возьмите любую брошюру Общества трезвости или каких-нибудь кришнаитов – там все подробно написано).

Ясное дело, на Земле разразился кризис – куда ж без него. Выяснилось, что спанж-миры реагируют на присутствие людей, материализуя их подсознательные страхи. Поскольку этого добра у каждого законопослушного гражданина – вагон и маленькая тележка, то в психосфере начались такие катаклизмы, что и Фрейду не приснится. Запахло жареной селедкой, если вы понимаете, о чем я.

Человечество всегда славилось чувством локтя: было принято решение в 24 часа уничтожить все порталы, наплевав на оставшихся по ту сторону колонистов слюной. Как плевали в эпоху доисторического материализма. Колонисты, видя такое дело, тут же принялись выдумывать новые нанотехнологии, чтобы: а) выжить и б) вернуться обратно и настучать в бубен тому умнику, который придумал закрывать коридоры без предупреждения. Основой выживания стали: терраформированный зеро-слой, защитные купола-периметры и восемнадцать тонн панировочных сухарей фабрики «Большевичка». Когда сухари кончились, было решено предпринять настоящий «Исход» – найти землю обетованную, которую можно было бы загадить, основав там новую человеческую цивилизацию. Чтобы провести это благое мероприятие, были построены мобильные белокаменные палаты – фреймы, способные осваивать миры, строить коридоры и служить местом обитания людей. Однако потребовались глубокие изменения общественного устройства, чтобы контролировать эти города, так как реакция психосферы была способна в мгновение ока уничтожить фреймы, если психическая активность населения превышала норму (три с половиной мысли в день на душу населения).

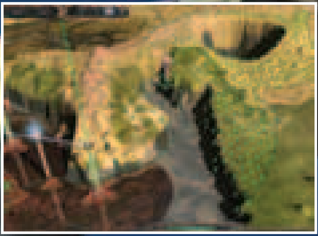
В итоге был сформирован особый тоталитарно-религиозный строй, и в первый год от Начала Исхода три фрейма вошли в новые коридоры, ведущие вглубь психосферы...

Продолжать можно еще долго, пока журнал не кончится. Создателем вселенной является Кранк – по совместительству, изобретатель пошаговых гонок на автомобилях и родитель абсолютно невменяемых «Вангеров». Поэтому есть все шансы, что к релизу концепция неожиданно изменится, и нам вдруг расскажут, что все это бред какой-нибудь пятилетней девочки, которую долго облучали помидоры-убийцы с Юпитера. Это запросто. Поэтому лучше подождем недельку-другую (релиз уже вот-вот), а пока поговорим, как в это играется.

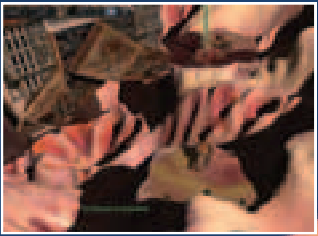
## ПОПУЛЯРНАЯ МЕХАНИКА

Играется в это, друзья мои, тяжело. Я не говорю о том, что с непривычки умудрился продуть компу прямо в обучалке (хотя проку от нее, между нами, никакого). Просто меня тоже долго облучали помидоры-убийцы с Юпитера. «Периметр» способен поколебать самые незыблемые представления о стратегиях в реальном времени. И он их так уже заколебал, что о финальной версии даже думать страшно.

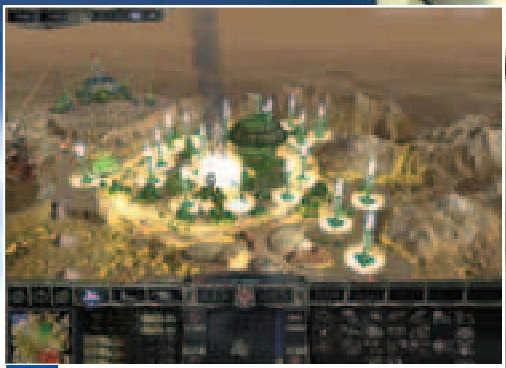
Я не буду подробно распространяться обо всех юнитах, зданиях и прочих сквадах. Во-первых, сейчас полпервого ночи, а мне завтра (точнее, сегодня) на работу в шесть вставать, а во-вто-







8712 / 10000



Одно попадание ракеты и заботливо отстраиваемая база превращается в пылающий костер.



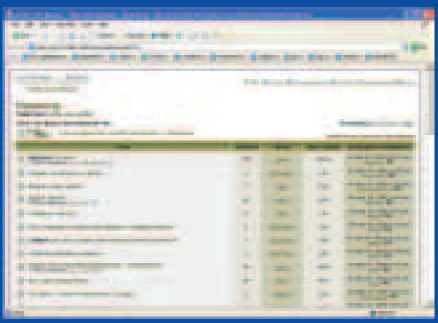
Большое число ядер увеличивает размер периметра, но и энергии на это потребуется уйма.



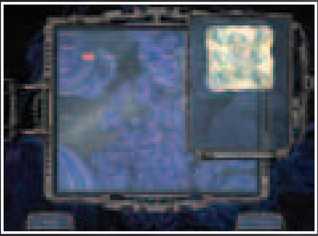


## СПРАШИВАЙТЕ – ОТВЕЧАЕМ

Если у вас возникли проблемы с освоением игры (что практически неизбежно), если вы не знаете «как создавать в деме билдмастеров и бригадиров», хотите познакомиться с впечатлениями счастливчиков, игравших в «Периметр» на КРИ, прочесть книгу о вселенной, разобраться в отличиях альфа- и омега-коридоров... Тогда добро пожаловать на неофициальный, но от того не менее интересный форум, посвященный игре! Достучаться до небес можно по адресу: http://www.exodist.net/forum/viewforum.php?f=1



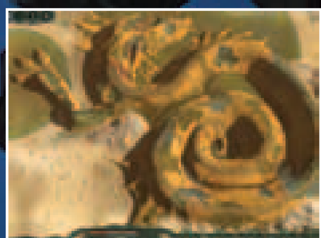
9224 / 10000

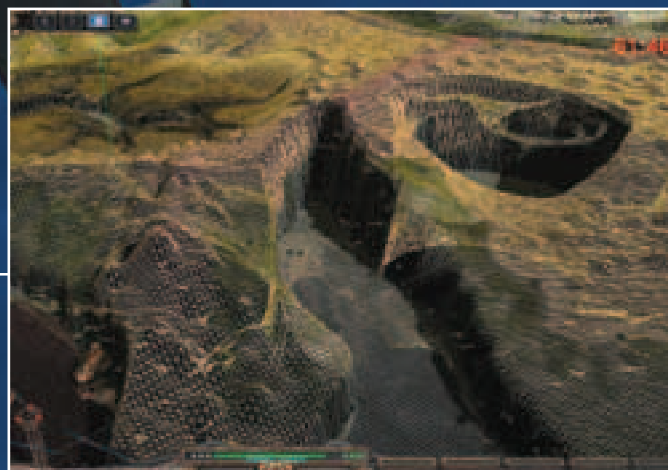












**В ТЕХ МИРАХ, ГДЕ «ИСХОДНИКОВ» И «ВОЗВРАТНИКОВ» УГОРАЗДИЛО ВСТРЕТИТЬСЯ НА ОДНОЙ ПОЛЯНЕ, НАЧИНАЕТСЯ КРОВАВАЯ БИТВА. ОДНИ ПЫТАЮТСЯ ПРОБИТЬСЯ К ПОРТАЛУ И СДЕЛАТЬ НОГИ, ДРУГИЕ ИЗО ВСЕХ СИЛ ТЩАТСЯ ИМ ЭТИ НОГИ ВЫДЕРНУТЬ.**

рых, это неплохая тема для «Тактики». Так что поговорим о главном: о принципах. И спатеньки.

В поисках «чистой земли» пятьсот семьдесят пятой пробы придется, пользуясь порталами, переходить из одного мира в другой. Чтобы добраться до портала, а потом его активизировать, надобно активно осваивать окружающую среду. Если замешкаться, она сама вас освоит по полной программе. Дело в том, что мир, как я уже и говорил, реагирует на психическую активность людей, и само вещество, из которого он состоит, принимает форму разных монстров, атакующих инородные тела. То бишь фреймы. Атаки носят периодический характер и зависят от поведения игрока на площадке. Иногда скверна (так называются любые чудовища, порождаемые сном разума) мирно дремлет в уголочке где-то за абрисом, иногда будто с цепи срывается (миссии на выживание), иногда дает жару и нашим и вашим без разбору. (О противниках-людях чуть позже.) Спасаться от такого безобразия можно, либо отстроив порядочную армию, либо включив защитный купол – зря, что ли, игру так называли?! Правда, желудок у периметра хоть и с наперсток, жрет эта тварь столько, что легче убить, чем прокормить. Поэтому купол панацеей, мягко говоря, не является. Особенно, учитывая, что в некоторых мирах существует скверна, способная его преодолевать: например, «дракон». Во-первых, его голова, если ее вовремя не отжечь щитом, вновь отрастает из ж... как бы это сказать-то... Ну, пускай будет «из хвоста». Во-вторых, он весьма успешно стреляет через щит. В-третьих, зарывается под землю. Посмотреть бы в глаза тому, кто придумал этого гада!

## СТЕНКА НА СТЕНКУ

Помимо того, что мать-природа так и норовит подсунуть очередную чертяку или просто устроить землетрясение в самый неподходящий момент, так еще есть на свете и чужие фреймы (по официальной нынешней легенде, нашлись отщепенцы, которые обвинили во всех смертных грехах спиритов, забросили искать Грааль и призвали всех вернуться на Землю. Ортодоксальные последователи культа обозвали их возвратниками и предали анафеме. В тех мирах, где «исходников» и «возвратников» угораздило встретиться на одной поляне, начинается кровавая битва. Одни пытаются пробиться к порталу и сделать ноги, другие изо всех сил тщатся им эти ноги выдернуть.).

Какой бы грандиозный размах ни приняла битва, поле боя всегда ограничено (причем, порой очень сильно). А это, в свою очередь, значит, что чернозем когда-нибудь закончится и равнять его под зерослой будет невозможно – все уже захвачено. Тогда начинается «война периметров». Каждый из противников включает свой щит, и у кого он окажется больше, того и тапки.

Пока же этого не произошло, у стратега имеется прекрасная возможность захватывать чужие здания (предприятие довольно выгодное, поскольку это дешевле, чем воздвигать собственные заводы; да и насолить соседу в компот тоже никогда не вредно – вы увеличиваете подвластную территорию, что здорово повышает шансы на победу). Делается это так. Сначала необходимо накопить достаточно энергии. Потом подогнать строителей к вражескому ядру (или любому другому строению). Затем постараться возвести свое ядро так близко к вражескому, чтобы можно было накрыть его щитом. Когда ядро построено, ждите его зарядки, включайте, и – вуаля! – строение ваше. Только убедительная просьба: революционный держите шаг, неугомонный не дремлет враг! Этот проныра и сам может захватить только что построенное ядро с помощью своего. Тут уж, как говорится, «ин биг фэмели фейсом нот клац-клац!». Старайтесь «задавить» вражеский щит, включив собственный купол раньше.

В игре имеется обещанная система сквадов – боевых подразделений, состоящих из роботов-трансформеров. Количество сквадов зависит от того, сколько в вашем распоряжении командных центров. Чтобы юниты могли трансформироваться, необходимо строить различные исследовательские лаборатории. Чем их больше, тем свобода маневра шире.

## ПО МОДЕМУ С ВЕТЕРКОМ

Одиночный режим имеет два варианта: кампании (футуристический сюжет, постепенное увеличение сложности, межмиссионная тетка со шлангами и прочие детальки из джентльменского набора) и сражения на отдельных картах. Есть еще и мультиплеер. В финальной версии обещана под-

держка GameSpy (во всяком случае, ответственные лица долго нам в этом клялись и в качестве гарантии предлагали расписаться кровью на демонстрационном диске). Кроме GameSpy будет возможность играть напрямую – peer-to-peer.
Это что касается глобальной сети. Можно играть и по LAN, если она у вас, конечно, есть. (Если у вас ее нет, то не совсем понятно, зачем вам вообще компьютер.) Скажу больше: можно играть и по модему один на один.
Максимальное количество игроков, которые могут схлестнуться на просторах психосферы, четыре штуки. На первый взгляд, не шибко много, но поверьте, что это в самый раз. Во-первых, просторы небезграничны, а во-вторых, и без того неслабая сложность игры возрастает с каждым вновь прибывшим возвратником-исходником в геометрической прогрессии.
Теперь об изюминках мультиплеера. Их нет. Во всяком случае, если формально сравнивать его с синглом, сходство просто поразительное. Те же карты, те же стороны на выбор, то же количество игроков на поляне, те же условия победы/поражения...
Это формально. Говорить о том, как отличается дух игры, когда поливаешь кровью и скверной зеро-слой живого противника из соседнего подъезда, от натужных схваток с компьютеров, не стоит – кто любил, тот поймет. Вы ведь любили?! Правда, поначалу вы будете слишком заняты изучением технологического древа и созерцанием невероятной красоты анимации юнитов, чтобы понять эту разницу – до коммунизма бы дожить. Но вот когда придет первый опыт...

## НЕ ТАК СТРАШЕН ЧЕРТ, КАК

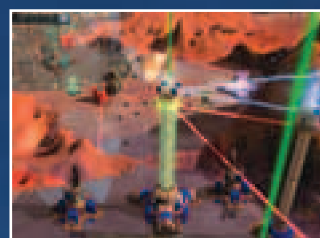
Еще в прошлом году, глядя на сотни тысяч полигонов (какой же нынче обзор без полигонов?!), я задумчиво чесал репу – сколько же килограмм должны весить видеокарта и процессор? Какой длины, черт подери, должна быть оперативная память, чтобы все это окучить?
Так вот, не бойтесь, дорогие читатели, память лично мерил линейкой: пятисот двенадцати метров вполне хватает. Равно как и Radeon'a 9600 XT (256 Мбайт VRAM). Игра тестировалась на максимальных настройках качества при разрешении экрана 1600x1200 точек. Не скажу, что летает (для этого разрешение все-таки лучше уменьшить до привычных 1024x768), но и никаких трагических задержек, наводящих на тревожные мысли о беременности компьютера и близости конца (света), не наблюдалось.
Впрочем, меня на мысли давно уже вообще ничто не наводит – возраст не тот. Нам бы все в Soul Calibur II, да к цыганам. Но играть чертовски интересно, безумно сложно и невероятно увлекательно! От всей души надеюсь, что издатели догадаются выпустить DVD-бокс с многотомным мануалом и кусочком теткиного шланга для курения бамбука. Разбираться в устройстве игровой механики так же любопытно, как и играть.
Когда вы прочтете эти строки, нам уже, по всей вероятности, удастся увидеть релиз. А пока курим бамбук, отбиваемся от помидоров-убийц с Юпитера и ждем русскую версию. ■



В светящемся конусе виден фрейм – островок человеческой цивилизации посреди психосферы.



В зеро-слое отражаются все игровые объекты. Для стратегии графика просто потрясающая.



**10000 / 10000**

## РАСКАДРОВКА 1



Можете лицезреть процесс терраформинга в динамике. Клопики, снующие туда-сюда, – это не скверна. Именно благодаря им и получается зеро-слой – источник единственного универсального игрового ресурса.

## РАСКАДРОВКА 2



Уникальные кадры – переход фрейма из одного спанж-мира в другой. Сначала активируем портал-коридор, потом запрыгиваем. Раз-два – и дело в шляпе. Вы уже в новом пузыре. Начинаем по новой.



Твой старт в больших гонках!
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
“Prologue”
Новая игра серии Gran Turismo – долгожданная революция в жанре!
Gran Turismo 4 Prologue – это твой уникальный шанс первым сыграть в главную игру года!
Специально для GT4 Prologue новый режим - школа автомобильного мастерства.
Более 50 автомобилей и 5 абсолютно новых трасс, включая невероятно реалистичный Нью-Йорк, извилистые улочки Citta di Aria и пропитанный раллийным духом Grand Canyon
Коллекционное издание, выпущенное ограниченным тиражом – в комплект поставки входит эксклюзивный DVD-диск с фильмом об истории создания игры Gran Turismo 4!
СПЕЦИАЛЬНАЯ
АКЦИЯ
GRAN TURISMO 4
Эксклюзивная рубашка-поло Gran Turismo 4 – в подарок!
Условия акции:
До появления игры в продаже (выход игры намечен на начало июня) заполни бланк предварительного заказа в одном из магазинов «СОЮЗ», торговом центре «Горбушкин Двор» или на сайте www.playstation.ru
Получи по почте специальный купон, который ты сможешь обменять на фирменную рубашку-поло при покупке Gran Turismo 4 Prologue в магазине в течение месяца с начала продаж.
PlayStation.2
Официальный представитель компании Sony Computer Entertainment в России – компания «Софт Клаб».
Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211;
тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru

# КУРС ОБУЧЕНИЯ ЛЕГАТА.

**НА КОНУ 10 «ПЕРИМЕТРОВ», ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ ФИРМОЙ «1С»**

## СТУПЕНЬ 2. ТЕСТ №39/24.

**Пользоваться конспектами и учебными пособиями запрещено. Вспомогательную информацию можно обнаружить в демокоде на диске или, изучив доклад дипломированного выпускника А. Глаголева, представленный на страницах 18-22.**



## Итак, вопросы:

### Задание 1.

**Предмет:** История Исхода.

Выберте из предложенного списка три технологии, которые явились основой выживания Исхода в Психосфере.

а) Открытие свойств Зеро-слоя и добыча энергии при помощи терраформинга.

б) Силовой защитный купол – Периметр.

в) Хоровое распевание табутасков, как способ медитации и сохранения психической стабильности населения Фрейма.

г) Нанотрансформации боевых роботов.

### Задание 2.

**Предмет:** Основы Нанотрансформаций.

Для создания одного лазерного танка «Лимо», требуется 1 Нано-Солдат, 12 Нано-офицеров и 7 Нано-Техников. Сколько танков получиться после трансформации, если в скваде уже есть 2 танка Лимо и свободные базовые роботы в количестве 12 Нано-Солдат, 40 Нано-Офицеров и 32 Нано-Техников.

### Задание 4.

**Предмет:** Теория Спанжа.

Ваш Фрейм совершил прыжок в новый неисследованный мир. Какой портал вы должны построить в первую очередь, чтобы связать этот мир с Цепью: Альфа-портал, Гамма-портал или Омега-портал?

### Задание 5.

**Предмет:** Истории «К-Д Лаб»

Назовите другой культовый проект, выпущенный талантливыми разработчиками «Периметра» еще в конце прошлого века и получившей немало лестных отзывов не только со стороны российской, но и зарубежной игровой прессы.

### Задание 3.

**Предмет:** Сквернология

Какой из этих трех видов Скверны способен проникать через защитный Периметр:

а) Привидения

б) Пауки

в) Червь



Ответы присылайте на адрес редакции с пометкой «конкурс Периметр» или на e-mail: contest@gameland.ru до 30 июня

ASUS®

www.asuscom.ru

# Наслаждайся тишиной

## с самыми тихими оптическими приводами от ASUS

*В приводах серии ASUS QuieTrack заметно уменьшен уровень шума без потери производительности*

QUIET / CALM DRIVE

QuieTrack

**ASUS CRW-5232AS-U**

52X/32X/52X перезаписывающий CD-RW привод

**ASUS CD-S520/A4**

привод CD-ROM со скоростью 52X



## Серия оптических приводов QuieTrack

ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
E-mail: disti@pirit.com

OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: www.oldi.ru

OCS
Тел: (095) 995-2575
Web: http://www.ocs.ru

JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94

citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru

концерн БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru

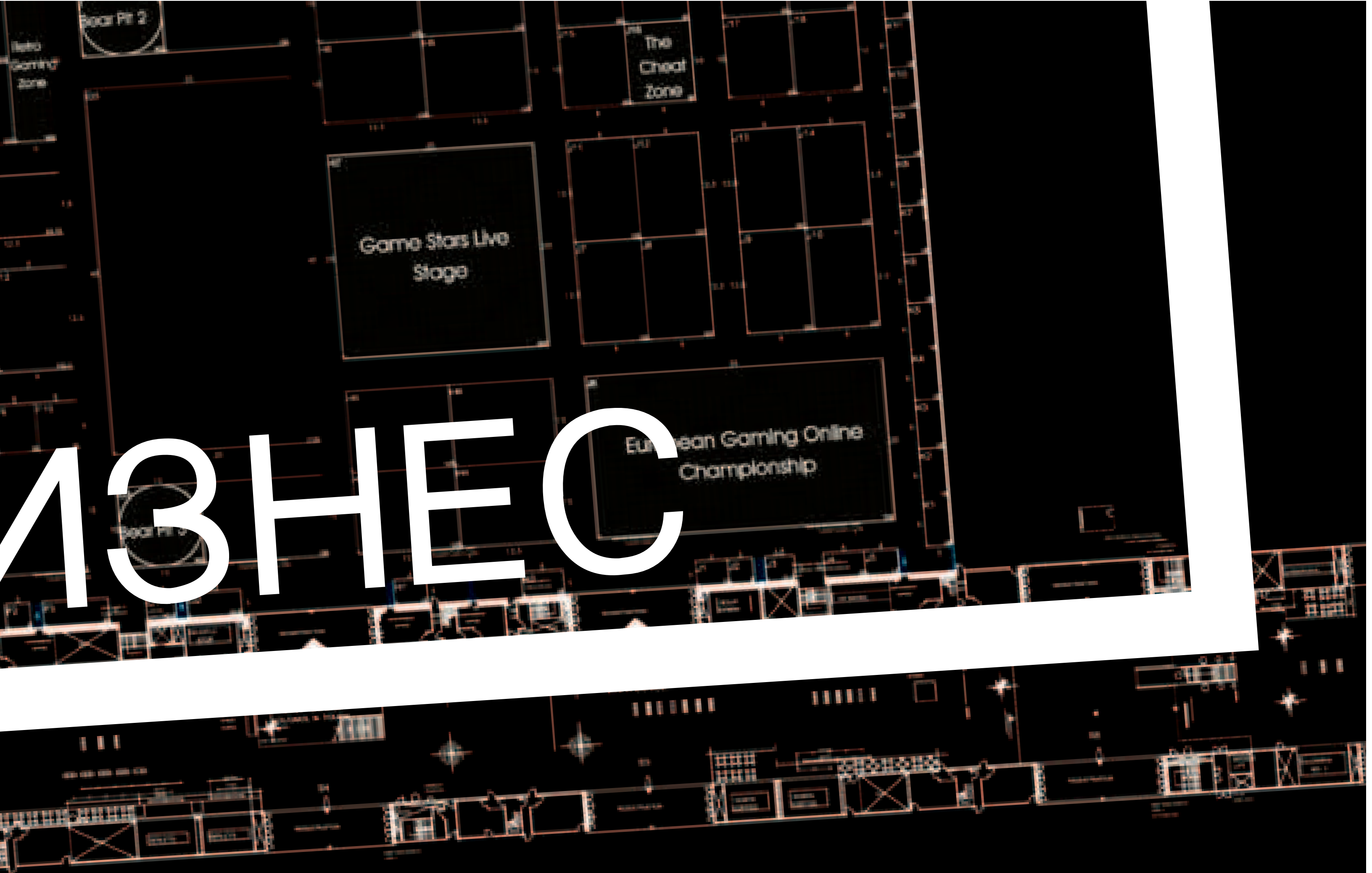
LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru




ИНОГДА КАЖЕТСЯ, ЧТО ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ ПОТЕРЯЛИ СВОЮ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ И ГЕЙМЕРЫ ЛИШЬ ПО ИНЕРЦИИ ЧИТАЮТ НОВОСТНЫЕ ЛЕНТЫ В ДНИ ИХ ПРОВЕДЕНИЯ. В ЧЕМ ЖЕ ПРОБЛЕМА И КАК ВДОХНУТЬ НОВУЮ ЖИЗНЬ В ЭТУ ОБЛАСТЬ ИНДУСТРИИ?

# ШОУ-БИ

Конечно, можно расценивать игровые консоли только как неотъемлемую часть интерьера спальни или составляющую домашнего кинотеатра, однако для многих они – нечто большее. Ничто не сравнится с возможностью собрать геймеров-единомышленников вместе – либо на крупных выставках, где демонстрируются самые последние новинки программного обеспечения и «железа», либо на маленьких мероприятиях «для своих», вроде тех, что проводят поклонники ретро. К сожалению, первый вариант в последние годы становится все менее и менее популярным. Electronic Entertainment Expo (E3), European Computer Trade Show (ECTS) и Tokyo Game Show расцениваются как скучные мероприятия с предсказуемыми анонсами и полным отсутствием сенсационных новостей. Нам показывают лишь слегка обновленные версии хитов, о которых мы и так уже знаем, а ничего нового, сногсшибательного не бывает – во всяком случае, в прошлом году дела обстояли именно так. А TGS и ECTS некоторые крупнейшие компании и вовсе игнорируют. Быть может, настало время слегка изменить концепцию выставок и сделать их доступными для публики, а не только для разработчиков, издателей и прессы?
Основная волна критики в прошлом году была вызвана тем, что на выставках просто оказалось не на что смотреть – обо всех играх мы знали заранее. Впрочем, как раз в этом-то вины разработчиков и издателей, скорее всего, нет. «В современном мире информация легко доступна и распространяется исключи-



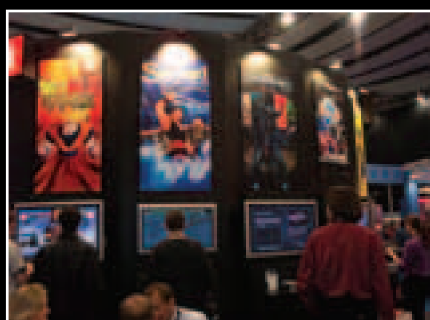

# ИЗНЕС

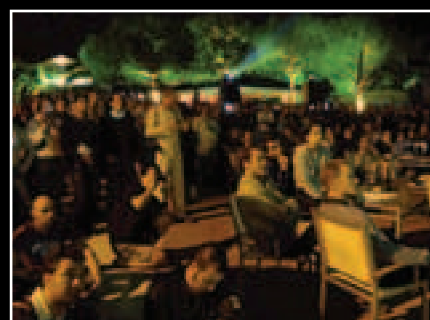
тельно быстро, и публику трудно чем-либо сильно удивить, а именно в этом и кроется причина ее недовольства, – заявляет Саймон Байрон из Barrington Harvey, PR-агентства, занимающегося раскруткой мероприятий Game Stars Live и European Games Network. – Вы вряд ли сможете откопать что-то действительно интересное, ведь работники индустрии стали гораздо более осторожно общаться со средствами массовой информации. Раньше можно было собрать огромное количество достоверных слухов, бродя по барам и общаясь с разработчиками лично. Сейчас источник информации лишь один – пресс-конференции с живым видео и идеально отрепетированным выступлением докладчика».

Еще одна проблема – отсутствие анонсов новых игровых систем, которые всегда воспринимались общественностью особенно тепло. Лиза Байрон, редактор индустриального журнала MCV, считает, что именно поэтому прошедший год был таким «тихим». «Я не могу сказать, что E3 2003 была совсем уж неинтересной, – говорит она. – Такое впечатление вызвано прежде всего тем, что в прошлом году не было анонсировано ни одной новой платформы, за исключением PSP и N-Gage». В этом году с выставками должно быть все более-менее в порядке (на E3 будет показано немало нового «железа», прежде всего – от Nintendo). Однако, как говорит Стивен МакГилл, занимающийся распространением Xbox в США, это не есть результат каких-то специальных решений игровых компаний. Просто так совпало, что все они именно сейчас хотят представить миру свои новейшие разработки, и логично сделать это именно на крупнейшей выставке.

## ВЗГЛЯД С ДРУГОЙ СТОРОНЫ

Хотя журналисты и ворчат по поводу того, что им не о чем толком писать в своих изданиях, но люди, непосредственно участвующие в организации выставок, имеют собственное мнение по этому вопросу. «Важно понимать, что подобные мероприятия организуются не только и не столько ради крупных анонсов, – заявляет Шарлотта Фокс из Bastion, занимавшаяся координированием медиа-центра на прошлогодней London Games Week (куда входили ECTS и PlayStation Experience). – Там люди делают бизнес, находят новые контакты и двигают индустрию вперед». Фокс обращает внимание на то, что за последние два года на ECTS стало приезжать все больше представителей прессы, увеличилось и число заключенных сделок. И даже Nintendo вернулась на выставку в полном объеме после трехлетнего перерыва с отличной подборкой свежих проектов (многие мы уже видели ранее, но это не так важно), пусть и обустроила свой стенд за пределами комплекса.





## РАВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

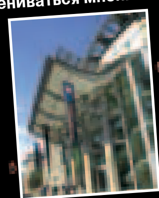
Крупные игровые выставки очень выгодны мелким компаниям, так как они позволяют им ненадолго встать на один уровень с транснациональными гигантами. «Крупный релиз от богатого издателя может рассчитывать на десять или двадцать стендов с играбельными версиями, которые любой посетитель может опробовать. Мелкий довольствуется одним, да и то в темном углу, – говорит Сте Пикфорд, управляющий независимой студией Zed Two. – Но человек не может одновременно играть в несколько игр, и ему требуется примерно равное количество времени, чтобы оценить новый проект от EA и Nintendo, либо же разработку мелкой студии, которая не может себе позволить устраивать широкомасштабные рекламные кампании. Крупные издатели не могут полностью доминировать на выставках, как в торговых сетях и рекламных площадях, хотя, безусловно, пытаются».

Если учесть, что большой стенд с танцовщицами и плазменными панелями – не самый эффективный, но весьма дорогой способ раскрутки игр, то можно понять, почему на прошлогодней ECTS многие ключевые участники рынка были представлены очень слабо. К примеру, Codemasters организовала лишь небольшой павильончик для переговоров, куда попасть можно было только по предварительной договоренности. Присутствие Sega и Microsoft и вовсе было практически незаметным. Конечно, многие журналисты

ЕСЛИ КРУПНЫЕ КОМПАНИИ НАЧНУТ ИГНОРИРОВАТЬ ВЫСТАВКИ, ТЕ БЫСТРО ПОТЕРЯЮТ ВЛИЯНИЕ.

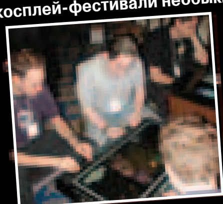
Издатели и пресса могут обмениваться мнением.

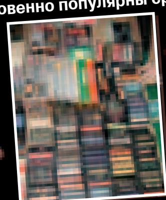




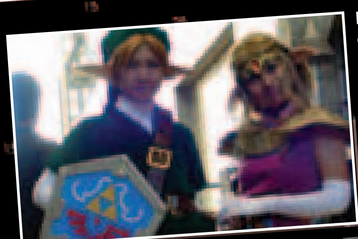
Небольшие выставки или же косплей-фестивали необыкновенно популярны среди фанатов видеоигр.











Eurocon (наверху слева) «вмещает» всего лишь 25 человек.

## МИНИАТЮРНЫЕ ВЫСТАВКИ

**Забудьте на время о свете софитов и больших бюджетах. Ведь помимо крупных компаний, есть небольшие, замкнутые, но очень крепкие игровые сообщества, которые зачастую проводят свои собственные маленькие праздники. Сами и «для своих». Чаще всего темой их становятся ретро-игры. Более-менее известные мероприятия такого рода – Britmeet и Eurocon. Последний, к примеру, собирает всего 25 человек, фокусируется на консолях, вышедших до 1985 года, и проводится раз в год в одном из европейских городов. «Небольшой размер выставки – основное ее достоинство, так как в результате все посетители конвента могут познакомиться друг с другом и возникает отличная атмосфера собрания единомышленников, – говорит Джон Легг, один из основных организаторов. – Поклонники игр становятся все старше и многочисленнее, и одновременно появляется все больше и больше объектов для ностальгии. Так что я думаю, количество подобных тусовок лишь возрастет». Другой хороший пример – аналогичное (разве что чуть более крупное) мероприятие под названием Extreme Computing (цитируем его организаторов: «off-the-radar cyber jumble sale [and] all-day celebration of do-it-yourself technological unusualness»), проведенное в июне 2002 года. Оно дало возможность хардкорным фанатам пообщаться друг с другом, купить и продать нужные «железки» и обсудить прошлое и будущее индустрии…**




расценили это так: европейская ECTS – не самое важное мероприятие, особенно по сравнению с американской E3, поэтому все и сэкономили. Роджер Беннет из Entertainment and Leisure Software Publishers' Association (ELSPA) считает, что заокеанская выставка «украла» все интересные анонсы. «ECTS никогда не могла сравниться с E3 с тех пор, как появилась последняя, – говорит он. – Значение ECTS заметно снизилось, к тому же эта выставка более не удовлетворяет изменившимся нуждам европейской индустрии».

Есть и другое объяснение. Самые крупные компании не обращают внимания на общие выставки просто потому, что предпочитают (и могут себе это позволить!) проводить свои. Например, через три недели после ECTS Microsoft организовала собственное мероприятие для прессы – X03. И хотя интересных новостей там тоже было не так много (отменили несколько проектов от Rare? Анонсировали свежий проект серии Conker? Смешно!), все они попали на страницы журналов, не борясь за каждую полосу с заявлениями конкурентов. По словам Стивена МакГилла, X03 позволила Microsoft «продемонстрировать публике свои свежие игры и провести переговоры со своими партнерами в хороших условиях». Другими словами, без риска, что конкуренты переманят посетителей на свои стенды.

## ЧАСТНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ

Впрочем, хотя выставки одной компании или даже одной игры и получают все большее распространение, вряд ли в ближайшем будущем они заменят «традиционные». Мелким разработчикам и издателям в любом случае они необходимы, так как иначе просто нет возможности достучаться до потребителя. Однако все не так просто. «Если крупные игроки будут отсутствовать на выставках, это будет означать маргинализацию подобных мероприятий, в результате чего те полностью потеряют авторитет и сойдут на нет, – говорит Сте Пикфорд. – Мне кажется, что мелкий бизнес очень выигрывает от возможности представлять свою продукцию на равных с Sony, EA и Nintendo хотя бы несколько дней в году».

Однако крупные компании пока и не стремятся полностью игнорировать ту же E3 и свои отдельные пресс-конференции и презентации проводят в дополнение к ней, но не как альтернативу. К примеру, рассмотрим Activision, которая проводила собственное мероприятие Activate, где демонстрировала свои свежие игры. Тим Пойнтинг, занимающийся корпоративными связями в европейском подразделении, заявил, что подобные самостоятельные выставки оказываются ничуть не эффективнее, чем ECTS или E3. «По моему мнению, Activate удачно дополняет E3 по времени и фокусу, – объясняет он. – E3 дает нам возможность продемонстрировать всему миру нашу линейку игр. Activate рассчитан исключительно на европейских партнеров, причем их внимание на все сто процентов сосредоточено именно на нашей продукции. И то и другое нам необходимо».

Подобный метод донесения до конкретной группы людей своих предложений, распространяется и на обычную публику. К примеру, перед запуском Xbox компания Microsoft провела специальные туры в Европе, Австралии и США, чтобы простые геймеры смогли опробовать новую консоль. Впрочем, если речь идет о специализированных мероприятиях, переплюнуть Sony пока что не смог никто. Впервые проведенная в 2002 году выставка PlayStation Experience стала одним из самых крупных игровых мероприятий, открытых для посещения обычными покупателями. В прошлом году она проводилась в рамках London Games Week и привлекла внимание более чем 35000 геймеров. И дело даже не в том, что последние вернулись домой счастливыми («куча клевых игр», «все было просто замеча-

# КАЛЕНДАРЬ НА 2004 ГОД

Есть деньги на авиабилеты и открытые визы в европейские страны, США и Японию? Наш календарь поможет вам прикинуть, на какие же выставки этого года успеете попасть. На все – вряд ли, но хотя бы что-то посетить стоит.

22-26 марта
**Game Developers' Conference**
**San Jose Convention Center, Калифорния**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Здесь должны пройти (вернее, уже прошли – выставка завершилась месяц назад) семинары по креативности, проблеме бета-тестирования игр и дизайну персонажей.

6-7 марта
**CRS**
**NEC Birmingham**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Эта выставка предназначена исключительно для тех, кто интересуется распространением PC-игр в торговых сетях.

12-14 мая
**E3**
**Los Angeles Convention Center, Калифорния**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Когда вы будете читать эти строки, мы как раз вернемся из США и начнем писать наши отчеты. Между прочим, Electronic Entertainment Expo в этом году отмечает свой десятый юбилей.

8-9 июня
**ELSPA Games Summit**
**Лондон**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Сообщается лишь, что второй ELSPA Games Summit будет посвящен обсуждению важных тем, касающихся игровой индустрии.

8-12 августа
**SIGGRAPH 2004**
**Лос-Анджелес**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Тридцать первая конференция SIGGRAPH, как всегда, посвящена проблемам графики и интерактива.

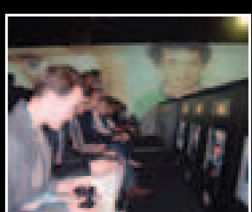
8-22 августа
**Edinburgh International Games Festival**
**Эдинбург**
ЧАСТИЧНО ОТКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
EIGF делится на конференции для работников индустрии, презентации новых игр для прессы и публичный показ свежих проектов.

20-22 августа
**Ultimate Gamers Expo**
**Los Angeles Convention Center, США**
ОТКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Это трехдневное мероприятие позволит американским геймерам оценить все свежие хиты.

# ШОУ-БИЗНЕС

### ВТОРЖЕНИЕ НА ЧУЖУЮ ТЕРРИТОРИЮ

**С тех пор как игровая индустрия стала полноценной частью массовой культуры, неизбежны ситуации, когда на непрофильных, казалось бы, мероприятиях, мелькают знакомые названия. К примеру, премьера Splinter Cell: Pandora Tomorrow прошла на фестивале Sundance Film Festival, это первый в истории случай, когда видеоигра была представлена «рядом» с кинохитами. Выставка, посвященная Splinter Cell, была организована при поддержке Ubisoft, Xbox Live и Motorola, а около двух сотен звезд (включая Шерон Стоун, Шеннон Элизабет и Ника Картера из Backstreet Boys) лично попробовали, что же это такое, шпионский боевик. Компания Joystick Junkies, пропагандирующая увлечение видеоиграми как стиль жизни – с особой модой, сленгом и своими собственными клубными вечеринками, уже провела несколько выставок, демонстрирующих коллекции одежды «для геймеров», к примеру – линейку по мотивам Space Invanders. «Люди всегда думают, что на игровых выставках все должны сидеть за джойстиками и не более того, – говорит Крис Берч, основатель Joystick Junkies. – Надо мыслить более творчески и стараться изобретательно подходить к тому, как именно представлять культуру геймеров на мероприятии».**



тельно», «мне понравилась атмосфера»), это было очень полезным опытом и для разработчиков. «Мне кажется, для индустрии подобные проекты важны, потому что позволяют получить отзывы геймеров как можно раньше и понять, что им нравится или не нравится», – говорит Дженни Конг, PR-менеджер SCEE.



Такие проекты недешевы, и в последние два года Nintendo была вынуждена отменять собственную выставку Space World (открыта для прессы и для обычной публики). Конечно, можно списать проблемы на стагнирующую японскую экономику, однако Nintendo вряд ли поступает разумно, экономя каждую копейку. «Мне кажется, что в интересах Nintendo возобновить выставку Space World вне зависимости от того, окупится она или нет, – заявляет Джон Риччиарди, бывший обозреватель журнала EGM, ныне проживающий в Японии. – Nintendo всегда вела себя осторожно, что не так уж и плохо, но зачастую компания уделяет слишком мало времени поддержанию своего имиджа и своей репутации, а это необходимо, чтобы сохранить аудиторию поклонников». Кроме того, всегда следует помнить, что мнение потребителей полезно знать до того как игра поступает в продажу. Ведь если повезет, то можно даже успеть слегка подправить неудачные места. Как говорит Крис Рэтклифф, редактор каталога Game Guide (предназначен для распространителей), «два часа наблюдения за поведением геймеров у стенда с игрой скажут профессионалу все, что он хотел знать».

## НА ХАЛЯВУ?

Так как игровая пресса оказалась далеко не самой отзывчивой аудиторией, быть может, имеет смысл открыть все мероприятия для доступа обычной публики, чтобы все геймеры-энтузиасты смогли лично оценить, насколько хороша та или иная линейка проектов? К примеру, Tokyo Game Show, также переживающая не лучшие времена (вместо двух выставок в год проводится лишь одна, осенью), нашла вполне грамотное решение. В то время как E3 и ECTS остаются закрытыми, на Tokyo Game Show лишь один день посвящен бизнесу, в остальные же дни вход свободен (хоть и не бесплатен). Идея сделать всю выставку целиком публичной поднимет доходы организаторов, но многим может и не понравиться. «Работники индустрии должны иметь возможность оценивать игры спокойно, не путаясь в многотысячной толпе детишек, которые стремятся попробовать все, что только увидят», – заявляет Риччиарди. По словам же Лизы Байрон, нужно просто разделять индустриальные и открытые мероприятия, и не подменять одно другим. В США, например, существуют такие чисто геймерские выставки, как Ultimate Gamers Expo в Лос-Анжелесе. Любой желающий в течение трех дней может погонять свежайшие превью-версии игр в обстановке не менее пафосной, чем на E3. И никакой толкучки – свободных стендов хватает для всех желающих.

## БАЛАНСИРУЯ НА ГРАНИ

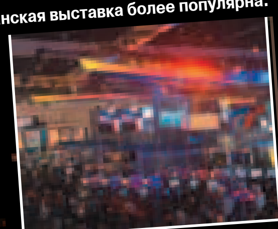
В Великобритании предпринимаются и попытки совместить оба вида выставок, при-







ECTS –европейский аналог E3, однако американская выставка более популярна.





Дорогое удовольствие.



чем не только тех, что посвящены свежим играм, но и ретро-мероприятий. К примеру, в рамках London Games Week, European Games Network (EGN) и Edinburgh International Games Festival (EIGF) происходит немало событий, интересных как геймерам, так и журналистам, а также разработчикам, издателям и распространителям. Наиболее странной выставкой стоит назвать EIGF, так как она скорее представляет собой игровой фестиваль и не фокусируется строго на раскрутке и рекламе новых проектов. Здесь проходят и семинары для работников индустрии, и выставки современных и классических видеоигр в Королевском музее Шотландии. В результате EIGF оказывается самым доступным мероприятием для любого геймера – от хардкорного поклонника ретро-консолей до обычного казуала. «Фестиваль не является специфичным лишь для геймерской тусовки и может быть интересен даже случайным людям, которые хотят ознакомиться с этим миром, – заявляет Лиза Фокс, организатор EIGF. – Мы верим в то, что индустрия чувствует: EIGF представляет собой нечто уникальное, новый способ находить контакт с целевой аудиторией. Те, кто видел прошлогодний фестиваль, соглашаются с нами, хотя мы не отрицаем: впереди еще немало работы. К примеру, нам предстоит до конца избавиться от «корпоративного духа» и окончательно превратить EIGF в исключительно культурное мероприятие».

Конечно же, эволюция выставок требует не только времени и идей, но и денег – и немало. Какая бы цель ни стояла перед организаторами – заручиться вниманием прессы и заключить контракты на индустриальном шоу, либо продемонстрировать свои свежие проекты обычным покупателям, – для реализации всего этого на должном уровне необходимо много сил и средств. Соединить все в одном мероприятии иногда и вовсе кажется невозможным. Впрочем, организаторы EGN и Game Stars Live пока еще надеются, что нашли необходимую формулу. «Вполне естественно проводить универсальные выставки, – заявляет Саймон Байрон. – Не стоит забывать и о том, что таким образом экономятся деньги – по сравнению с ситуацией, когда приходится делать отдельные мероприятия. Работникам индустрии тоже должно быть интересно посмотреть на то, как к играм относятся их конечные потребители, пусть даже это создаст им некоторые неудобства». Так что хотя основные выставки все же и в этом году будут закрыты для простых смертных, компании, готовящиеся к E3, понимают, что это не может продолжаться долго: публика хочет посмотреть на игры лично, а не листать страницы журналов, завистливо вздыхая. В конце концов, не будь геймеров – не было бы и никакой индустрии, и это надо хорошо понимать.

РАБОТНИКАМ ИНДУСТРИИ ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ О МНЕНИИ КОНЕЧНЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ.





Хиты собирают толпы геймеров.

# КАЛЕНДАРЬ НА 2004 ГОД

## [ПРОДОЛЖЕНИЕ]

21-22 августа
**Classic Gaming Expo**
**San Jose Convention Center, Калифорния**
ОТКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Выставка Classic Gaming Expo переехала из Лас-Вегаса в Сан-Хосе, чтобы справиться с возросшим потоком посетителей.

23 августа – 3 сентября
**Game Developers' Conference**
**Earls Court, Лондон**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Серьезные семинары для игровых разработчиков, лекции, мастер-классы, круглые столы и так далее.

1-3 сентября
**ECTS**
**Earl's Court, Лондон**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Европейский аналог E3, как всегда, проводится в просторном здании Earl's Court. Ждите отчета журнала «Страна Игр»!

1-3 сентября (может измениться)
**PlayStation Experience**
**Earl's Court, Лондон**
ОТКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
В отличие от ECTS, выставка PlayStation Experience предназначена для простых геймеров. Десяток фунтов в кассу – и можете развлекаться.

1-5 сентября
**The European Games Network/ Game Stars Live**
**Excell, Лондон**
ЧАСТИЧНО ОТКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Передача Game Stars канала ITV будет выбирать лучшего геймера Великобритании и вручит награды разработчикам.

9-10 сентября
**Austin Game Conference 2004**
**Austin, Техас**
ЗАКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Austin Game Conference фокусируется на сетевых играх и консолях следующего поколения.

24-26 сентября
**Tokyo Games Show**
**Nippon Convention Center, Токио**
ЧАСТИЧНО ОТКРЫТО ДЛЯ ПУБЛИКИ
Самая крупная японская выставка должна собрать в этом году порядка 150000 посетителей.

**СИНДИЦИРОВАНО ИЗ ЖУРНАЛА GAMES™.**
**(C) HIGHBURY ENTERTAINMENT 2004.**
**PARAGON HOUSE**
**ST PETER'S ROAD**
**BOURNEMOUTH BH1 2JS**
**UNITED KINGDOM**

**ТЕЛ.: +44 1202 200 205»**

# КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



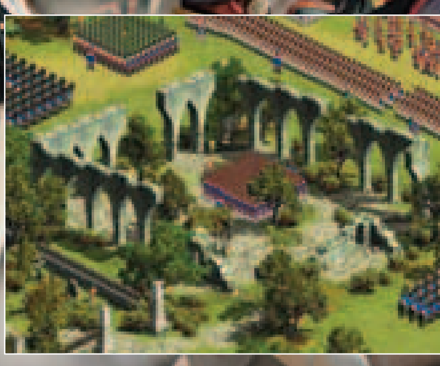
Правильное использование боевых построений, в засисимости от сложившейся ситуации, зачастую решает исход схватки.



Захват деревень и поселков является важнейшей стратегической задачей. Виктория в масштабном сражении – это лишь часть общей победы.

**...КУДЕСНИКИ ИЗ КИЕВА МЕНЯЮТ ЛИМИТ ЮНИТОВ НА КАРТЕ С ВОСЬМИ ДО ШЕСТИДЕСЯТИ ЧЕТЫРЕХ ТЫСЯЧ.**





**АЛЕКСЕЙ «GIRAFFE» САВЧЕНКО**
savtchenko@tcc-online.com

Прошло четыре года, и перед любителями масштабных исторических стратегий наконец-то забрезжил свет надежды на выход идеального проекта... Вдали уже слышатся выстрелы из новеньких мушкетов образца девятнадцатого века, предсмертные крики солдат смешиваются с хрипом раненых лошадей, а Европа стонет под маршами огромных армий. «Казаки II: Наполеоновские войны» – полноценный сиквел стратегической игры, перевернувшей в 2000 году представления о стандартах жанра, готовится к выходу осенью этого года.

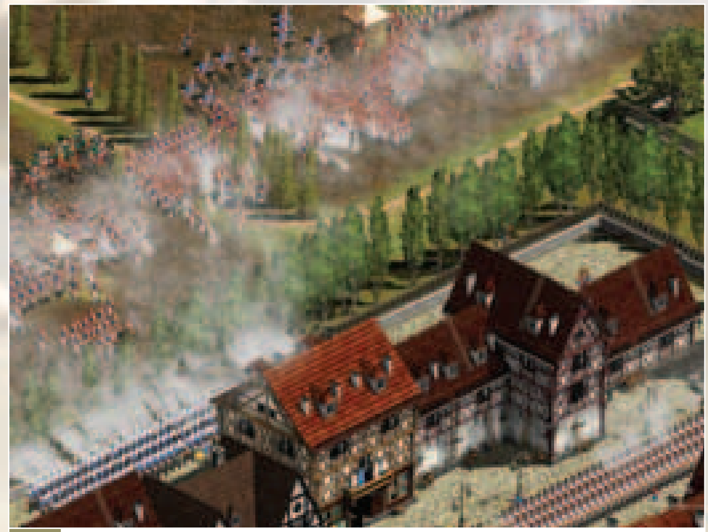
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** CDV Software Entertainment AG ■ **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

http://www.cossacks2.ru

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Новый движок позволяет осматривать свои владения с высоты птичьего полета. В «Казаках II» важно представлять все особенности окружающей местности.



Играя во вторых «Казаков», вы поймете, что такое настоящий дым сражений. Эта деталь придает баталиям реалистичность и эпический размах.



## ВЕК ДЕВЯТНАДЦАТЫЙ...

Будучи логическим продолжением серии, вторая часть перенесет нас в девятнадцатый век, в дни бурных военных действий по всей Европе – время так называемой цивилизованной войны. Естественно, в центре событий находится великий, хотя и не вышедший ростом, Наполеон. Становление императора Франции, расцвет его карьеры, падение звезды великого полководца – все эти события найдут отражение в игре. GSC традиционно предоставляет нам возможность переписать страницы истории и принять участие в войне, играя за разные стороны, делящие между собой пространство Европы. Их заявлено полдюжины – Франция, Британия, Австрия, Пруссия, Россия и Египет. Каждое государство обладает своей уникальной архитектурой, деревьями технологического развития, а также боевыми единицами. Если выразить это в цифрах, то на одну страну приходится 7 типов пехотных юнитов, до 10 разновидностей кавалерии и 3 вида артиллерии. В общей сложности количество военных подразделений в игре превышает полторы сотни. Как говориться, воевать так воевать!

## НА МАРШЕ ТЫСЯЧИ ПЫЛАЮЩИХ СЕРДЕЦ

А баталии будут по-настоящему масштабными! Разработчики меняют лимит юнитов на карте с восьми до шестидесяти четырех тысяч. Управление такой огромной армией потребует от игрока мобилизации всех его стратегических и тактических способностей, поскольку большое внимание уделено таким



Преимущества ландшафта дают возможность остановить превосходящего по силам противника. Пользуйтесь преимуществами трехмерности.

аспектам, как мораль и состояние солдат. На бравых вояк влияет практически все: изначальные характеристики, эффективность действий союзных подразделений и врагов в зоне видимости, наличие/отсутствие в отрядах офицеров, барабанщиков и знаменосцев и так далее.

Немаловажная деталь – теперь в игре появятся герои. Именно они – Кутузовы, Багратионы, Даву, фон Блюхеры и прочие известные военачальники – поведут войска к победе. Приобретая опыт, полководец будет набирать под свои знамена все больше и больше подразделений. В чине генерала он сможет командовать многотысячными армиями. Однако не стоит забывать, что во второй части «Казаков» победу можно одержать не только в бою...

## ПОДВОДНЫЕ ТЕЧЕНИЯ

Европа того времени – это еще и огромный клубок политических интриг, дипломатических связей и развитых шпионских сетей. Один из двух основных режимов игры – глобальная карта – позволит игроку стать полноправным участником международных политических событий. Можно заключать договоры и военные союзы, объявлять войну и подписывать пакты о ненападении, вводить экономические санкции и моратории и устраивать саботажи в соседних странах. Впрочем, ничто не мешает вам быть упрямым воякой, который несмотря ни на какие обстоятельства идет напролом. Но обычно результатом подобного подхода к решению политических вопросов становится только одно – полное поражение.

## СТРАТЕГАМ НА ЗАМЕТКУ

Игра будет под завязку наполнена стратегическими изысками, призванными удовлетворить запросы опытных поклонников жанра. Среди них – разнообразие видов войск, учет их усталости, боевого духа и набранного опыта, боевые построения и такие маневры, как заход в тыл и фланг, атаки кавалерией и артиллерией. Для удобства управления большим количеством юнитов созданы новый интерфейс и система закладок, переписан алгоритм нахождения пути, реализованы новые алгоритмы поведения строев. Большое значение для игрового процесса имеет ландшафт: при ведении огня сквозь лесные заграждения падает эффективность стрельбы, кавалерия с трудом пробирается через боло-

## ИНТЕРВЬЮ С СЕРГЕЕМ ГРИГОРОВИЧЕМ

**«Страна Игр»: «Казаки» – в каком-то смысле ваш Тулон. Именно они пробили вам дорогу к Олимпу. Не чувствуете себя Наполеоном?**

**Сергей Григорович (директор GSC Game World):** Да, «Казаки» наш первый удачный проект. Однако быть Наполеоном… Я придерживаюсь того мнения, что лидер команды, это далеко не девяносто и даже не пятьдесят процентов успеха, это всего лишь человек, который делает свою работу так же, как ее делают и все остальные. Без упорной работы каждого из нас никакого Тулона бы не было.

**«СИ»: Есть мнение, что в XIX веке война была более гуманной, правильной что ли… Благородной и величественной. Вы согласны?**

**С.Г.:** Конечно, нет. Война – это всегда война, а более или менее цивилизованной она может быть лишь с точки зрения выгоды враждующих сторон. Однако мы хотели передать именно романтизм эпохи, дав игроку мир, который позволит ему погрузиться в незабываемую атмосферу начала девятнадцатого века.

**«СИ»: Про египтян, способных завоевать Европу и Россию, уже ходят шутки. Можно прокомментировать решение включить Египет в борьбу за власть над Европой?**

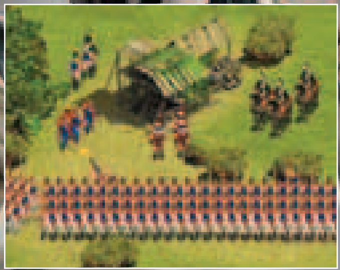
**С.Г.:** Египет сыграл важную роль в судьбе Наполеона. Что можно сказать относительно способности этой страны захватить Европу и Россию? Нужно понимать, что так или иначе «Казаки 2» – это всего лишь игра, и мы должны иногда жертвовать исторической достоверностью, чтобы соблюдать основные правила жанра стратегий. К примеру, закон игрового баланса.

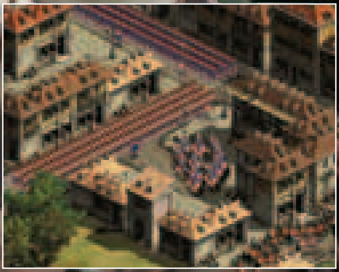
**«СИ»: «Казаки II: Наполеоновские войны» – это последний парад «Казаков» на игровом рынке?**

**С.Г.:** Линейка «Казаков» и подобных им игр только начинается. Зачем ее закрывать и разочаровывать фанатов? У нас есть новые идеи, которые мы можем внедрять, развивая успех серии. Помнится, Билл Роппер после появления StarCraft'а сказал, что RTS, как жанр, мертв. С помощью первых «Казаков» мы доказали, что это не так, и новыми играми мы подтвердим, что стратегии рано списывать со счетов.

**«СИ»: У вас есть возможность обратиться к потенциальным покупателям игры. Почему именно «Казаки II» должны привлечь их внимание?**

**С.Г.:** Фанаты «Казаков» – это люди различных возрастов, профессий и социального положения. В наши игры играют школьники, директора заводов, преподаватели и акционеры крупных компаний. Создавая вторую часть, мы хотим дать людям возможность почувствовать себя великими, а для того, чтобы таковыми стать, порой необязательно обладать какими-либо уникальными способностями. Иногда, нужно просто оказаться в нужное время и в нужном месте. «Казаки II: Наполеоновские войны» – это та самая точка во времени и пространстве.





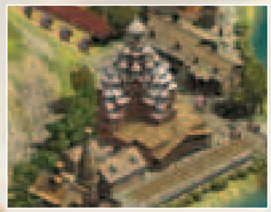

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru











## ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ

**Для придания игре большей исторической достоверности команда разработчиков выезжала на места воссоздаваемых сражений периода наполеоновских войн – Бородинской битвы (Россия) и Перехода Немана (Вильнюс, Литва). Первая поездка состоялась в 2002 году: ребята из GSC Game World побывали на реконструкции Бородинского сражения, приуроченной к 190-летию этого события. Отснятые фото- и видеоматериалы впоследствии были использованы при создании игры.**



та, но, в то же время, в топкой местности не так опасен артобстрел. Готовьтесь к тому, что для победы одного rush'a будет явно недостаточно...

### ВОЙНЕ НУЖНЫ ДЕНЬГИ!

Система микроменеджмента претерпела значительные изменения. Управляя своей империей, игрок развивает имеющуюся инфраструктуру и сражается за города и деревни, уже расположенные на карте. Все поселки являются стратегически важными объектами и соединены системой дорог, по которым проходят торговые маршруты. Это открывает массу тактических возможностей. К примеру, теперь нет необходимости приступом брать город, в котором сидят сытые, хорошо экипированные солдаты: достаточно отрезать закрепившегося врага от ресурсов и спокойно дожидаться момента, когда сломленный противник сам выйдет просить о пощаде.

### НОВЫЙ ВРАГ И СТАРЫЙ ВРАГ

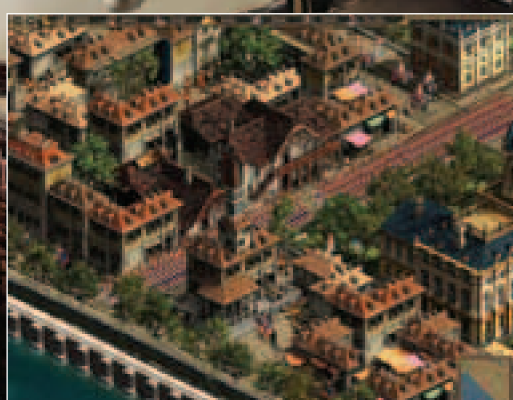
Отдельный разговор об искусственном интеллекте. Он обзавелся аж тремя «слоями мышления» и готов оказать ожесточенное сопротивление полководцу, ведомому игроком. Трехголовый «Змей Горыныч» работает следующим образом: первый сегмент отвечает за поведение противников на глобальной карте, где решаются дипломатические задачи, второй занимается максимально эффективным передвижением войск по боевой карте, третий ведает вопросами взаимодействия различных типов войск.

Естественно, со временем все миссии будут пройдены, а компьютерные солдаты перебиты. Вот тогда настанет черед мультиплеера, в котором тоже не обошлось без приятного сюрприза – во второй части «Казаков» появится уникальная возможность принять участие в реконструированных сражениях прошедшей эпохи.

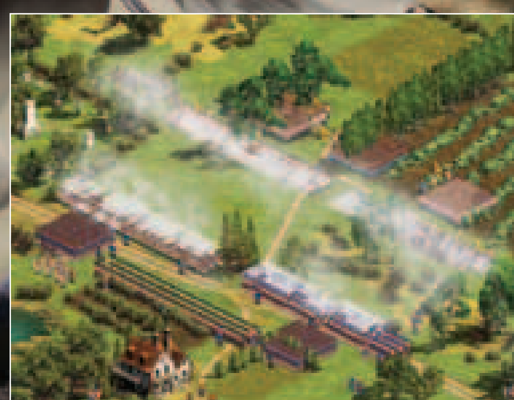
### В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

Нельзя не сказать и о новом движке, позволяющем использовать самые продвинутые возможности 3D-акселераторов. «Мотор» игры может похвастаться цветным динамическим освещением, прозрачной водой, сквозь которую просматривается дно, реалистичными волнами, отражениями от воды и другими особенностями. В общем, посмотреть будет на что...

А ведь ждать остается не так уж долго – всего-то месяца три. Так что точите сабли и чистите стволы мушкетов. Война за Европу не за горами! ■



**Жизнь города насыщена различными событиями. Количество мелких деталей вызывает уважение.**



**Обмен многотысячными выстрелами из мушкетов. Количество пострадавших не поддается исчислению.**


Голая правда о взрослой жизни
singles
flirt up your life!
"Singles даст вам все, о чем тайно мечтают пользователи The Sims."
PC GAMER
Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется!
DEEP SILVER
ROTOBEE
Бука

# BURNOUT 3

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?






Новая фишка игры в действии. Видите валяющегося соперника на заднем плане? За его устранение нам дали аж 1000 очков!





Модели машин стали еще красивее и еще более похожими на своих реальных прототипов. Но только похожими, у игры нет ни одной лицензии!

**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**
valkorn@gameland.ru

После многообещающего, но недостаточно тщательно отполированного оригинала, Burnout 2 прогремела настоящим суперхитом, попав в число лучших аркадных гоночных игр десятилетия. Практически не рекламировавшаяся нерадивой Acclaim, она достигла звездного статуса исключительно благодаря положительным отзывам игроков и прессы. Окрыленные, авторы сменили издателя и объявили о начале разработки сиквела под скромным названием Burnout 3. Редакция «СИ» затаила дыхание в предвкушении.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 21 сентября 2004 года (США), 24 сентября 2004 года (Европа)

http://www.ea.com

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

## ПРЯМАЯ РЕЧЬ

**Директор по дизайну Алекс Уорд (Alex «The Yapper» Ward) и исполнительный продюсер Мэтт Уэбстер (Matt Webster) отвечают на вопросы журналистов:**

**В.: Burnout 2 отличался от оригинальной игры тем, что время использования бустера было сильно увеличено. Это заметно снижало сложность прохождения. Как в этом плане будет выглядеть третья часть?**
**АУ: Всем не угодишь. Только хардкорные игроки считали Burnout 2 легкой, большинство геймеров-казуалов, наоборот, жаловались на встреченные сложности.**
**МУ: Действительно, это непростой момент. Мы в EA уделяем немало времени отладке проектов, тестированию их как с представителями целевой аудитории, так и с людьми, в эту аудиторию не вписывающимися. Если рассчитывать исключительно на хардкорщиков, появляется риск потерять игроков-новичков, которые просто не смогут адаптироваться к высокой сложности. Мы помогаем Criterion сбалансировать проект, и я надеюсь, что Burnout 3 будет интересна и новичкам, и опытным геймерам.**

**В: Расскажите подробнее о методике Takedown.**
**АУ: Это лучший способ пополнить запас турбобустеров. Вы можете выбить соперника с трассы различными способами: столкнув с моста, послав метким ударом в неконтролируемый занос или, скажем, создав ситуацию, при которой соперник примет на себя удар мчащегося по встречной полосе тяжелого грузовика. Это настолько в стиле серии, что мы до сих пор удивляемся, почему не додумались до такого раньше.**
**МУ: В отличие от первых двух игр, Burnout 3 перестал быть просто гонкой, превратившись в жестокую битву за место на финишной прямой. Разработана прекрасная система, щедро поощряющая риск, на который идут игроки, – и нас очень радует то, как она связана с основной темой Burnout, турбоускорением. Когда играешь против других людей по сети, такая система кажется абсолютно совершенной!**

**В: Насколько близок однопользовательский режим тому, что мы видели в Burnout 2?**
**АУ: Предусмотрено множество новых режимов, мы хотим сделать геймплей доступным для самых разных слоев играющей аудитории. Игра совершенно точно будет гораздо менее линейной, вырастет количество вариаций трасс и типов транспортных средств.**

**В: Почему вы не сотрудничаете с производителями автомобилей? Во многих гоночных проектах, доминирующих на рынке, мы видим машины всемирно известных марок…**
**МУ: Перед тем как добавить в игру лицензированные машины, надо задать себе несколько вопросов: так ли это необходимо? Фэны просят об этом? Насколько это оправдано? Вся соль серии Burnout – в риске за рулем автомобиля. Если риск доходит до безрассудства – случается катастрофа. Технологии Criterion позволяют моделировать крайне реалистичные повреждения, полностью разрушать машину. И хотя у EA прекрасные отношения с автопроизводителями, и те позволяют нам вводить в игры определенную толику повреждений, ни один из этих крупных концернов не позволит нам уничтожать их продукцию так, как это происходит с машинами в Burnout.**

**В: Помнится, в Burnout 2 автомобили гораздо более чутко, нежели их собратья в оригинальной игре, повиновались командам игрока. Какие изменения претерпело управление во втором сиквеле?**
**АУ: Слегка переделана механика заносов. Теперь игра позволяет лучше прочувствовать ускорение, верхний скоростной предел заметно увеличился по сравнению со второй частью. В целом управление было приведено в соответствие с возросшими скоростями.**

**В: Как вы считаете, удастся ли достичь одинаковой легкости управления в обеих версиях? Считается, что у аналоговых рукояток Dual Shock 2 есть «мертвая точка»…**
**МУ: Мне кажется, Алекс и его команда на протяжении всей истории Burnout создавали одну за другой идеально управляемые игры, и этот раз не станет исключением. Ключ к победе в Burnout – дрифтинг, заносы, разумный риск и применение boost везде, где только возможно. Такой ритмичный игровой процесс предполагает отлакированное до блеска управление. Уверяю вас, ребята тратят кучу времени на доводку всех аспектов игры на обеих платформах.**

**В: Чего еще не хватает сериалу?**
**АУ: Мы постоянно получаем письма, где геймеры просят нас добавить анимацию водителя, пробивающего при столкновении своим телом лобовое стекло. Думаю, это уже перебор. Мы такого делать не будем.**

В основе продолжения по-прежнему лежат скоростные покатушки по городским улицам, снабженные самой реалистичной на данном этапе развития доступных создателям технологий моделью повреждения автомобиля. Изначальный пресс-релиз предельно скуп: да, будут новые машинки и новые трассы, ждите новых режимов и онлайновый мультиплеер на шестерых для владельцев PS2 (обещана поддержка аудиогарнитур). Игра в сети Xbox Live, благодаря натянутости в отношениях EA и Microsoft, остается за бортом… Асы Burnout 2 помнят, насколько крут был написанный на платформе Renderware движок, позволявший выжимать впечатляющие результаты даже из PS2, где настолько детализированная и быстрая графика гоночной игры смотрелась едва ли не откровением. Судя по скриншотам, видеороликам и свидетельствам очевидцев, Criterion повторили свой подвиг: Burnout 3 смотрится на PS2 не многим хуже, чем на Xbox, и на порядок лучше многих автомобильных симуляторов для всех современных платформ. Теперь на трассе одновременно нарезают круги шесть соревнующихся машин (это не считая оживленного уличного движения!), моделирование повреждений стало



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

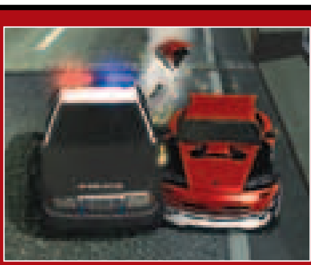
## ПО ПРОСЬБАМ ОБЩЕСТВЕННОСТИ

**Сначала Burnout 3 ожидала участь стать тестовым проектом для нового поколения приставок, но на прошлогодней выставке E3 команда-разработчик получила столько просьб о создании продолжения, что решено было ваять сиквел немедленно. Тем более что из всех представленных на выставке гоночных игр только NFS: Underground привлекла внимание сотрудников Criterion как возможный конкурент их детища. Работа на студии в Гилдфорде (Великобритания) закипела, и результат мы оценим в сентябре.**




Трассы в игре стали разнообразнее, машинки – красивее, скорости – выше, а наиглавнейшая полоска burnout еще больше.

## ЧЕЛОВЕКА В ФУРАЖКЕ БОЛЬШЕ НЕТ!

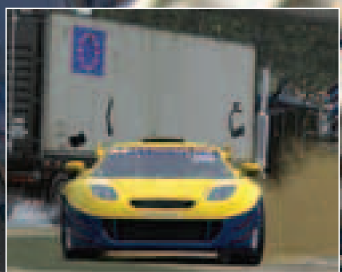


**Узнаваемая черта Burnout, убранная из третьей части, – погони с участием патрульных машин полиции. Девелоперы исключили полицию из игры, дабы не связывать благородных носителей синей форменной одежды с неприятным образом преследователей, от которых необходимо во что бы то ни стало избавиться. Правда, по сетевым форумам бродят слухи о запрятанной в толще игрового кода полицейской машине, которой сможет управлять сам игрок.**

еще более скрупулезным (перекручивается подвеска, отваливаются колеса, гнутся бамперы, открываются и слетают с креплений двери, сминается весь корпус, стекла взрываются фонтанами осколков), а эффект ускорения буквально вжимает в кресло.

### ЛОМАТЬ – НЕ ПЕРЕЛОМАТЬ!

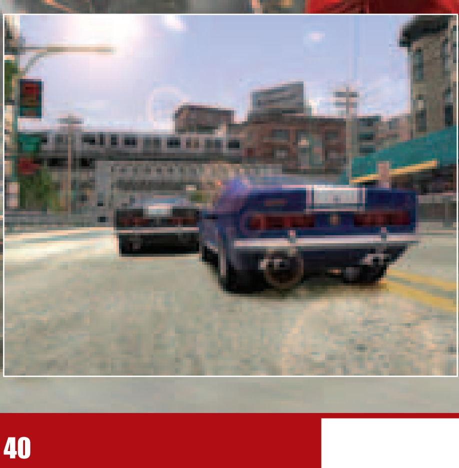
Экранное безумие усиливается за счет огромного количества объектов, с которыми автомобили могут столкнуться, – это ящики, коробки, киоски, лотки и мусорные баки, при ударе феерически выплескивающие в воздух свое содержимое. Часто разрушаемые элементы декораций маскируют тайные проезды, позволяющие значительно сократить путь. Увеличено число самих автомобилей: по заверениям разработчиков, в нашем распоряжении окажутся пять десятков нелицензированных (но отчетливо напоминающих реально существующие модели известных марок) машин. Для справки, в Burnout 2 было всего четырнадцать изначально доступных и семь скрытых транспортных средств. Давние ценители сериала порадуются решению Criterion исключить из стартовой линейки «обычные» машины, заменив их тюнингованными спорткарами – а открывать нам придется уже настоящих монстров категории Super Sports, управление которыми потребует тренированных рефлексов и момен-

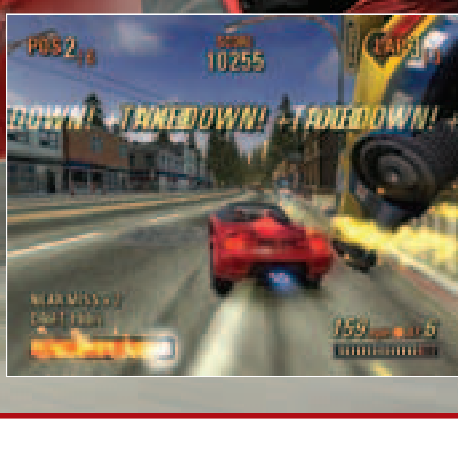







Еще один кандидат на звание самой красивой гонки года! А ведь игра идет еще и со скоростью 60 кадров в секунду!








ПОЛНОСТЬЮ
НА
Властители земель III
Продолжение знаменитой стратегии
Lords of the Realm!
Войди в историю!
Создай Империю!
SIERRA
Локализация и дистрибуция - компания «Софт Клаб».
Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211;
тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru
Impressions Games

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

## ДВИЖИТЕЛЬ

**Рассказывая о продвинутости графического движка, подопечные Алекса Уорда говорят, что он «на 50-100% быстрее движка второй игры». Мощность его позволяет реализовать многоточечное освещение в реальном времени, отражения пейзажа на бортах машин (судя по всему, речь об Xbox-версии, в варианте для PS2 все выглядит чуточку скромнее), выстроить куда более сложные и протяженные трассы, более высокое качество которых заметно при первом же взгляде на скриншоты. Добавьте сюда специально написанные алгоритмы эффектов дыма, огня и разлета осколков и помножьте на стабильные 60 кадров в секунду. Не верится? Правдивость авторов мы совсем скоро проверим на E3.**



**Аварии в Burnout всегда были самым привлекательным аспектом геймплея. В новой игре они стали эффектнее чем когда-либо. Теперь можно как следует проучить ваших соперников, размазав их по стене или воткнув в ближайший столб!**

тальной реакции. В третьей части лежащие по обочинам американские городки уступят место европейским и азиатским локациям, как и раньше, не лишенным сходства с настоящими городами, – так, проходящие в Golden City трассы определенно напоминают узкие улочки Бангкока.

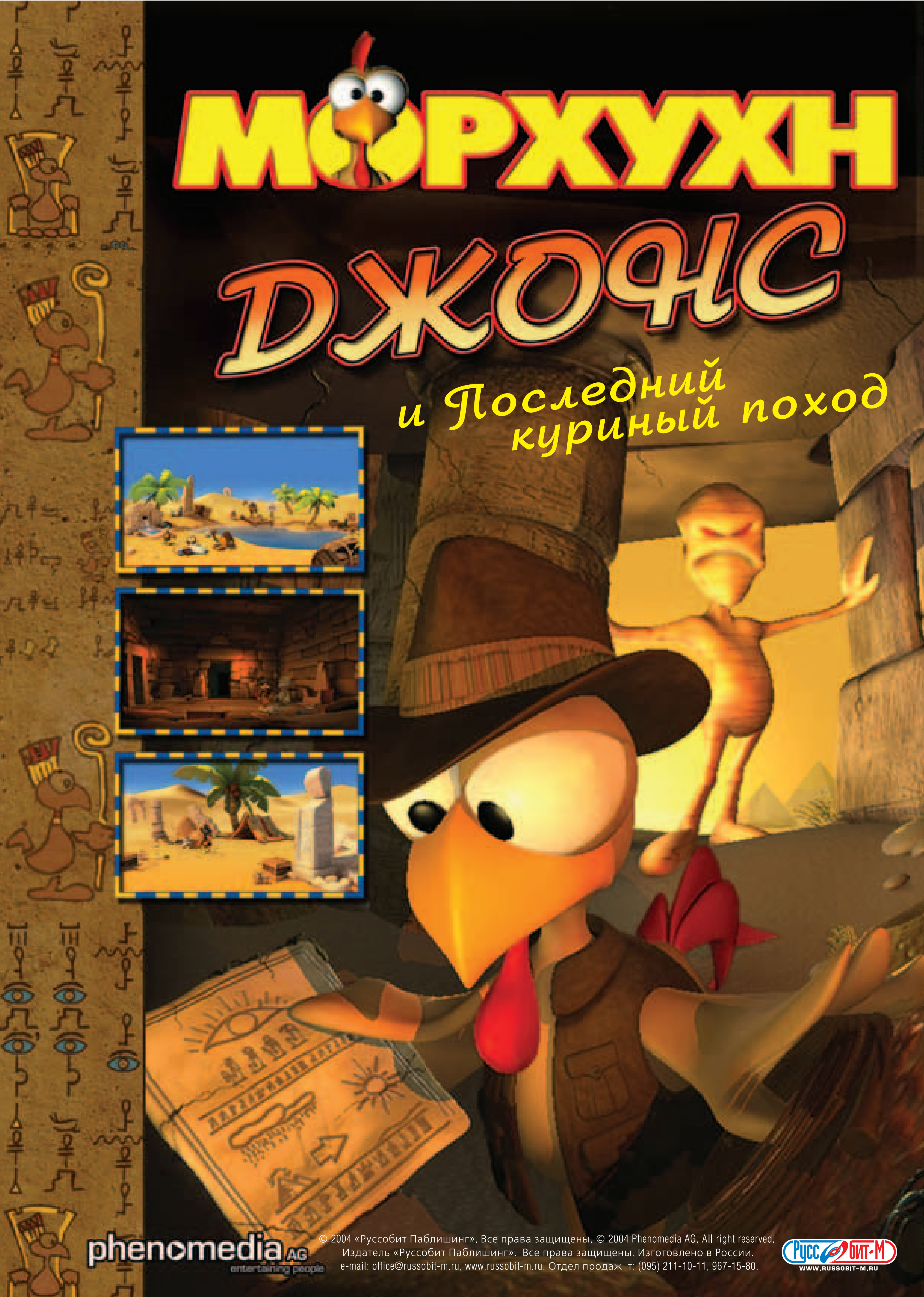
### ДОРОЖНЫЙ ВОИН

Исполнение краеугольной для геймплея Burnout функции турбоускорения (boost) претерпело небольшие изменения: игрок волен пользоваться бустерами в любой момент, а больше всего этих самых бустеров заработать можно... со всей силы врезаясь в машины соперников! Разработана целая система поощрения дорожного хулиганства – вас награждают за Bumper Punch, Psyche Out и Sideswipe Slam. Коронным приемом считается Takedown – выбивание соперника с трассы на определенном опасном участке, наградой за которое служит полная boost-линейка. Маневрирование осложняется тем, что остальные гонщики не лыком шиты и тоже приложат все усилия, чтобы вывести вашу машину из строя, руководствуясь методикой Destruction Derby. Замечено, что режим Crash, где подсчитываются очки от столкновений с как можно большим количеством автомобилей, отныне поддерживает сложную воздушную акробатику в духе Stuntman – выражается это не столько даже в астрономических цифрах бонусов, сколько в головокружительных сценах катастроф, от видеоповторов которых захватывает дух.

Перечень известных нам фактов дополнят высказывания создателей, задокументированные представителями игровой прессы. ■







МОРХУХН
ДЖОНС
и Последний
куриный поход
phenomedia AG
entertaining people
© 2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. © 2004 Phenomedia AG. All right reserved.
Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Изготовлено в России.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж т: (095) 211-10-11, 967-15-80.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Deep Shadows ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

http://www.deep-shadows.com/ru/xenus_overview.html



Да-да, особо отличившихся коммандос премируют поездкой на танке.



Стой, кто идет? Наркотики на бочку, и можешь быть свободен.



Колумбийский партизан – счастливый обладатель звучного имени Фидель с внешностью чеченского боевика. Примеров ироничного отношения разработчиков к персонажам игры будет немало.

# XENUS

## РЕПОРТАЖ ИЗ КОЛУМБИИ

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

**В мире столько живописных уголков, но парни из украинской команды Deep Shadows почему-то отдали предпочтение именно Колумбии. Хотя, если вдуматься, выбор был правильный. Далеко не каждая фантастическая или фэнтезийная вселенная предоставит столько интересных игровых возможностей.** Тут и масса враждующих сторон, и реальные причины для вооруженных конфликтов, и места красивые. А колорит какой! Не надо голову ломать и чего-то придумывать.

Надеюсь, вам теперь понятно, почему мы жадно набросились на Xenus на киевском «Игроградe». Хотелось бы, конечно, забрать в свои мозолистые руки диск с игрой на пару дней, чтобы четко оценить все тонкости геймплея, но и полутора часов хватило для первых выводов.

### АПГРЕЙД НЕИЗБЕЖЕН

Думаю, после знакомства с Far Cry вы уже купили новый компьютер, способный удовлетворить аппетиты современных шутеров. Если нет, то мысль об апгрейде вас, несомненно, посетит при изучении требований Xenus. Движок Vital Engine 2 дарует каждому персонажу по 5000 полигонов, а всего в кадре фигурирует до 300000 треугольников. Кроме того, «мотор» должен параллельно просчитывать дополнительные варианты отображения на случай, если игрок пойдет в какую-либо другую сторону. Поэтому движок особенно критичен к «оперативке». Для нормальной игры нужен P4 1,5 ГГц, GeForce 4 и 512 Мбайт RAM! Это не означает, что владельцы более слабых машин не смогут запустить Xenus. Но им придется отключить ряд графических опций, и джунгли Колумбии в этом случае будут выглядеть бедновато.

Картинку игра выдает четкую и приятную глазу, хотя, конечно, по степени детализации проигрывает тому же «Фар Краю». Однако не будем забывать, что мир Xenus неделим: вы сможете свободно перемещаться в любом направлении на территории в 625 квадратных километров без подгрузки уровней. Данная особенность является одной из составляющих нелинейного прохождения.

### ПРИВЕТ, КОЛУМБИЯ

Долго останавливаться на сюжете не буду: не это является главной темой статьи. Напомню лишь, что играть придется за крепкого, беспринципного парня Кевина Майерса, прибывшего в Колумбию в поисках пропавшей сестры-журналистки.

Знакомство со страной наркобаронов начинается с типичного южноамериканского городка. В качестве подъемных у Кевина есть пятьсот «гринов», на которые надо приобрести первое оружие, – столкновений избежать не удастся. По улицам поселения прогуливаются местные жители. Разработчики утверждают, что с каждым из них можно будет поговорить. И, действительно, местный пропойца охотно рассказывает, где можно найти продавца оружия.

### ДАЙТЕ ПОРУЛИТЬ

Чтобы быстрее добраться до места назначения, запрыгиваю в тачку, брошенную без присмотра на улице. Честно признаюсь, до Ворона мне еще далеко – гонки не являются моим любимым жанром. А пото-



Природа Колумбии хороша. Только вот агрессивной живности многовато.



Количество разнообразных легковых автомобилей не поддается исчислению.



Как вы думаете, кому принадлежит эта база в самом сердце джунглей?



Долго искать, во что пострелять из стационарных установок, не придется.



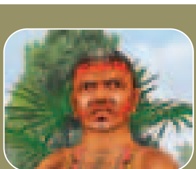
Гранатомет внушает уважение своими размерами. Да и в бою он хорош!



Так, граната есть, а где колечко-то? Кто не спрятался, я не виноват!




Вертолет – это сила. Быстро передвигается и обладает отличной боевой мощью. Но, взлетев высоко, не забывайте, что падать придется долго в случае «удачных» действий сил ПВО.



**Одно из главных отличий Xenus от банального FPS – возможность пообщаться с любым местным жителем. Даже, если он не испорченный цивилизацией индеец.**





му первый же поворот заканчивается поцелуем с фонарным столбом. Модель повреждения техники в Xenus весьма неплоха: машину от удара перекособочивает, бампер выгибается, а ходовые качества железного коня ухудшаются. Ну и черт с ним – быстрее на своих двоих доковыляю.

Поскольку времени было в обрез, я не стал исследовать город, а сразу загрузил готовый «сэйв» со всеми видами оружия и очутился в джунглях. Быстрая пробежка до ближайшего поселения, расстрел без предупреждения парочки местных боевиков с последующим присвоением «бесхозного» джипа. Я снова за баранкой. Вообще парк техники необычайно богат и охватывает все стихии – мне удалось порулить автобусом, грузовиком, катером и вертолетом. Помимо этого в игре будет масса автомобилей, самолет, корабль, танк и даже подводная лодка. Управление всеми видами техники – аркадное, так что особых сложностей вы не встретите. Правда, есть нюансы. Например, на вертолете, чтобы не быть сбитым ПВО, надо вовремя отстреливать тепловые ловушки.

### СВОБОДА ВЫБОРА

Но главное в Xenus'е – это не большой парк техники и масса оружия (более 20 видов достоверных стволов). Основное достоинство проекта – свобода передвижения и действий. Вы вольны следовать в любом направлении на территории в 25x25 километров и беспредельничать, как душе угодно. Типичный пример. Берем у партизан квест на диверсию против правительства, выполняем задание и получаем награду – «калаш» и запас патронов к нему. В результате повстанцы становятся более дружелюбными, в то время как правительственные войска будут не прочь изрешетить вас при встрече. Понравились интересные образцы оружия в лагере «Армии народа»? Кидаем гранату под ноги другу-партизану и устраиваем массовую резню местных бойцов. Забираем пушки и отправляемся к наркобаронам. Говорят, у них можно раздобыть военный вертолет...

После полутора часов геймплея сложилось мнение, что в руках разработчиков – нестандартный, зажигательный и уже почти готовый сплав RPG с шутером (игра собрана, остались лишь мелкие косметические правки – редизайн интерфейса, реализация смены дня и ночи и прочая мелочовка). Важно, чтобы они скрупулезно вычистили и отшлифовали проект. Тогда за будущее своего детища они могут быть спокойны! ■

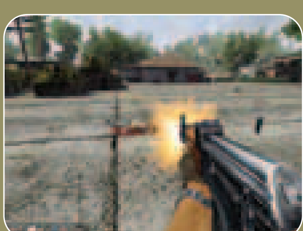




## НАРКОТИКИ ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКИ

### ПОКУПАЙТЕ АНАБОЛИКИ

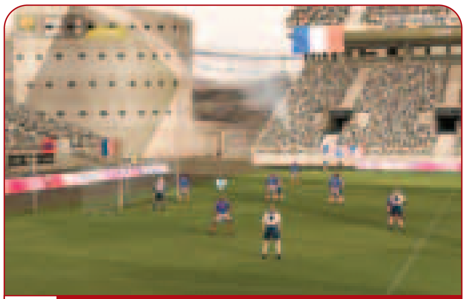
В настоящий момент парни из Deep Shadows плотно заняты адаптацией игры под западные требования. Без этого хороший рейтинг (гарантирующий высокие продажи) получить не удастся. Вот лишь малый список того, что придется сделать разработчикам: перекрасить кровь в зеленый цвет (для Германии); выкинуть из диалогов все упоминания о ныне живущих политических деятелях; исключить сцены убийства детей; убрать возможность употреблять наркотики (зато можно будет накачаться анаболиками). В нашей стране таких ограничений нет, а потому русская версия будет максимально реалистична и жестока.





■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: sport simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: май 2004 года

http://www.easports.com/games/euro2004/home.jsp



Процесс подачи угловых со времен FIFA 2004 не претерпел никаких изменений.



Заметьте, теперь рядом с именем игрока есть еще значок, с мячом он или без.



EA Sports всегда была первой в покупке всевозможных лицензий. Теперь в игре воссозданы лица не только футболистов, но и судей. Перед вами Пьерлуиджи Колина собственной персоной!

# UEFA EURO 2004

## ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПЕ

**ЮРИЙ ВОРОНОВ**
voron@gameland.ru

**Скоро, ох как скоро начнется чемпионат Европы по футболу. И ведь наша команда, хоть и не без приключений, пробилась на него. Приятнее всего то, что у нас будет возможность решить судьбу сборной России еще до начала соревнования. И поможет нам в этом новый проект от EA Sports – UEFA Euro 2004.**

Начнем мы свой путь к победе с деmoверсии игры, которую вы найдете на нашем диске. В ней можно попробовать свои силы в одном тайме за сборную Англии, Франции или Португалии.

Чисто графически игра – вылитая FIFA 2004. Только с более детализованными лицами игроков и настоящими судьями. Правда, говорить о том, насколько правдоподобно в UEFA Euro 2004 воссоздана атмосфера чемпионата, пока рано, поэтому сосредоточимся только на игровом процессе.

Все помнят, что в FIFA 2004 управление переусложнили так, что играть порой было просто невозможно. Ведь держать в голове столько кнопок и управлять сразу двумя игроками не всем под силу. Это наводило на тревожные мысли о новом симуляторе от EA.

При первом же прикосновении к мячу в UEFA Euro 2004 становится понятно – скорость игры возросла, причем очень заметно. Ползающие, как в киселе, игроки пропали. Действие на поле очень напомнило любимый всеми старый вариант FIFA: упрощенное управление, быстрые прорывы, короткие пасы, постоянные удары по воротам.

Чем больше играешь, тем больше понимаешь: вот она, настоящая FIFA, только по какому-то недоразумению носящая название UEFA Euro. Весьма похоже, что EA адекватно восприняла критику в свой адрес, осознала ошибки и вернула все на место.

Долой второй аналоговый рычаг, долой управление двумя игроками, долой ненужные финты, долой все лишнее! Управление в игре простое настолько, насколько оно может быть вообще в футбольном симуляторе. Минимум бесполезных действий, максимум помощи компьютера. Теперь футболисты сами предлагают себя, открываются, делают забеги, а не стоят и тупо ждут передачи. Вообще компьютерные игроки стали намного организованнее: видно, что над AI хорошо поработали. Снова в моде короткие пасы. Самый простой способ обвести противника – сыграть на пятачке в одно касание.

Но главное – геймплей приправлен отличным физическим движком и классной анимацией. Мяч, как и в FIFA 2004, живет своей жизнью. Подпрыгивает на газоне, не приклеивается к ногам футболистов и рикошетит при случайных попаданиях в оных. Особенно вы ощутите это при игре накоротке и ударах по воротам. Пытаясь обвести противников коротким пасом, вы частенько будете попадать в ногу кого-нибудь защитника, а пробивая издалека по воротам, – в спину или руку кого-либо из обороняющихся. Угловые и штрафные удары бьются точно как в FIFA 2004, здесь изменений нет: можно подать мяч на ближнюю или дальнюю штангу, или же разыграть. А при пробитии штрафных прицельно ударить в любую часть ворот. Также никуда не пропала толкотня игроков при отборе и случайные столкновения, когда мяч вылетает по какой-нибудь нестандартной траектории.

Проект сейчас выглядит, как старая-добрая FIFA с улучшенным поведением мяча, новой графикой и приставкой UEFA. Игра вобрала наиболее интересные достоинства серии. А посему есть повод ждать ее с нетерпением! ■











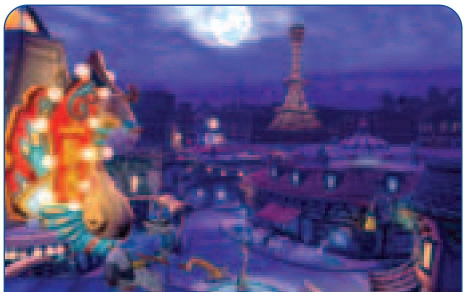

SCOOBY-DOO™ and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. CARTOON NETWORK and CARTOON NETWORK logo are registered trademarks of Cartoon Network. WBIE LOGO, WBIE SHIELD: ™ & © Warner Bros. All rights reserved.
s03
© 2002-2003 Riverdeep Interactive Learning Limited. Все права защищены.
© 2002-2003 Image Builder Software. Все права защищены. The Learning Company является зарегистрированной торговой маркой Riverdeep Interactive Learning Limited. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
© 2003 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: platform/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Sucker Punch Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 12 сентября 2004 года (США), осень 2004 года (Европа)

http://www.playstation.com



Эта деструктивная черепаха не владеет искусством ниндзя. Оно ей не нужно.



Вечерний Париж гостеприимно встречает воровскую шайку огнями клубов и казино.



Крадущееся животное-дворник, по сути своей, является енотом. Серп на палке служит одновременно гипертрофированным воплощением отмычки и средством перемещения в вертикальной плоскости.

# SLY 2: BAND OF THIEVES

## ВОР У ВОРА УКРАЛ!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

**Осеннее нашествие продвинутых платформеров на PS2 было бы неполным без продолжения приключений благородного вора – енота Слая Купера. И его не менее благородных подельников. Sly Raccoon в свое время выделилась на фоне жанрово близких игр неожиданным преобладанием stealth-элементов, превративших проект с красочной мультяшной графикой в блестящую пародию на Metal Gear Solid.**

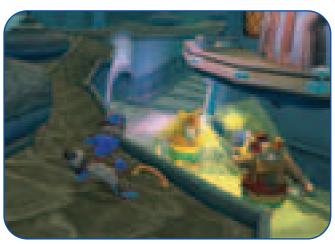
Благодаря нашим обширным связям, мы увидели весенний билд сиквела немногим позже презентации, устроенной SCEA в Сиэтле (никаких излюбленных методик Слая – представители SCEE сами нас пригласили!). Из материалов прошлого номера читатели помнят, что сотрудники Naughty Dog и Isomniac, показывая свои текущие разработки (Jak III и Ratchet & Clank 3), предпочли выкатить на публику почти полностью готовые версии нескольких этапов. В Sucker Punch действовали иначе: закрытый для публичного показа билд состоял из полутора десятков уровней разной степени готовности: где-то можно было успешно выполнить все директивы, а где-то персонаж беспомощно застревал на ровном месте, и игра безнадежно зависала. Отдавая себе отчет в том, что все эти огрехи будут обязательно исправлены к осеннему релизу, мы с пониманием отнеслись к непомерно задранной сложности, вертолетам без текстур и разнокалиберным глючкам, ведь за всеми шероховатостями раннего билда отчетливо виделась весьма и весьма достойная игра.

### ЧТО ПЛОХО ЛЕЖИТ

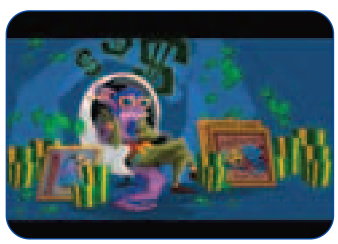
Основа игрового процесса не изменилась: яркий трехмерный платформер (прыжки через пропасти, сбор монеток, все дела!) с щедрой дозой stealth – тут вам и тихие перебежки за спинами охранников, и попытки улизнуть от луча прожектора, и проникновение сквозь лазерную решетку, и маскировка на местности (запрыгнуть в мусорную урну и не отсвечивать; когда враг повернется задом – перебазироваться на новую позицию и снова замереть), и много чего еще. В первой части главным действующим лицом, вернее – мордой, был Слай, сейчас же нам дали поиграть и за черепаху-снайпера Бентли, и за розового бегемота-тяжеловеса Мюррея. В активном взаимодействии всех троих и заключается рецепт победы: например, Слай может прокрасться в ночной клуб и провести фотосъемку интерьера, а Бентли впоследствии составит на основе полученных фотографий план действий для Мюррея. Встречающиеся на уровнях загадки не особо трудны и чаще всего решаются применением определенного навыка конкретного персонажа – чтобы погасить блокирующую путь жаровню, бегемот вышибает из холодильника огромные глыбы льда и кидает в огонь; во взрывающейся бочке енот минует лазерные заграждения, чтобы подорвать ею генератор и освободить дорогу для друзей. Сложность головоломок по мере прохождения постепенно



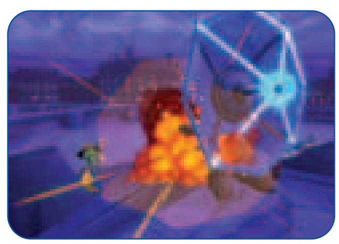
Metal Gear Solid для детей? Да нет, детям-то как раз играть будет сложновато.



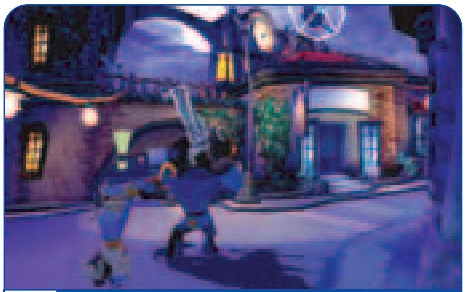
Хорошо, когда вы видите охранников, а они вас нет – воровская философия.



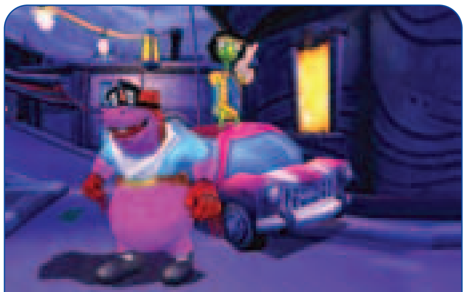
Хамелеон Борис до поры до времени нежится в обманчивой безопасности.



Нам пришлось сильно осветлить скриншоты. Игра темновата.



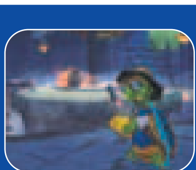
Незаметно подкравшись к громиле, можно выкрасть у него из-за пояса связку ключей.



Бравые помощники Слая не оставят своего кореша в беде. Действует закон джунглей.

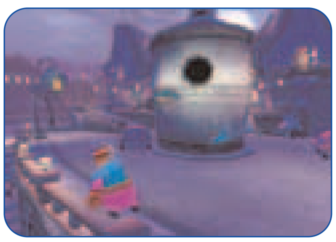


Альтер эго Олега Коровина наносит сокрушительный удар в корпус отнюдь не условного противника. Эффекты не уступают Street Fighter EX3!



**Всего в Sly 2: Band of Thieves будет пять крупных тематических локаций, разбитых на десяток уровней поменьше, каждый из которых впечатляет размерами.**





## МИР В ОПАСНОСТИ

В вопросах сюжета достигнута лишь относительная ясность. Известно, что в руки Интерпола попали останки робота Клокверка (Clockwerk) – заклятого врага всего воровского клана Куперов. Слай сотоварищи отправляется на поиски частей Клокверка – ведь, как гласит легенда, если робот будет смонтирован полностью, всей живности на планете грозит смертельная опасность.





возрастает, но ничего такого, над чем бы пришлось думать больше пяти минут, Sucker Punch в игру намеренно не вводят.

### ВОР-ПОЛОСКУН

Всего в Sly 2: Band of Thieves будет пять крупных тематических локаций (романтизированный Париж, готичная Прага, индийский храмовый комплекс, канадская лесная глушь и еще одно пока не названное местечко), разбитых на десяток уровней поменьше, каждый из которых все равно впечатляет размерами. Портовый городок в начале игры открыт почти полностью, и хотя о нелинейном прохождении речь пока, вроде бы, не идет, там запросто можно потеряться – если не прибегать к шпионским гаджетам, помогающим Слаю и компаньонам ориентироваться. Этапы многоярусны, и запрыгнув на второй этаж или на крышу здания, ваш герой имеет шансы уйти от преследователей. Интересно будет посмотреть на боссов, с которыми мы соприкоснулись вскользь: одна из миссий заключалась в том, чтобы сопровождать злодея Бориса в его прогулке по городу, оставаясь незаметным для него самого и для многочисленных охранников вокруг. Разумеется, сюжетная составляющая снова играет важную роль – смотреть изящно выполненные мультяшные заставки порой не менее интересно, чем играть. А технология toon-shading делает игровую графику не менее яркой и броской, нежели картинки заставочных роликов.

### САДУ ЦВЕСТЬ!

Редко в какой игре запросто уживаются платформенная акробатика, азы диверсионного дела, воровская и шпионская атрибутика, стратегическое планирование и кропотливое исследование окружающего мира. Авторы Sly 2: Band of Thieves обладают всеми нужными навыками для того, чтобы крепко держать геймплейное попурри в узде, попутно демонстрируя недюжинное чувство юмора, превращающее их новый проект в совсем уж распрекрасную игрушку. Но даже на солнце есть пятна, заметит запальчивый читатель. Если не принимать во внимание баги и недоделки (а мы уже объяснили, почему нет смысла принимать их во внимание, – контролеры качества SCEA не зря едят свой хлеб с маслом), игра уже сейчас лишена серьезных изъянов – а в том, что она сможет состязаться за титул лучшего платформера года, не сомневайтесь. ■





■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2004 года

http://uxo.ea.com



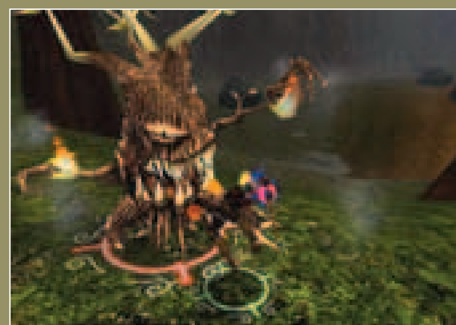
Пейзаж подозрительно напоминает Morrowind. Но откуда в Тамриэле такая экзотическая фауна? Придется поубивать, чтобы не портили картину.



Движок Unreal позволяет создавать большие и сложные уровни. Расстреливать обитателей Ultima X можно с безопасного расстояния.







# ULTIMA X: ODYSSEY

**ЮЛИЯ ИВАНОВА
AKA GOBLIN MATRON**
matrona@rolemancer.ru

**История несправедливо обошлась с классическими ролевыми брэндами золотых восьмидесятых. Названия, от которых когда-то учащался пульс любого почитателя RPG, теперь вызывают только скептическую усмешку.**

Сложнейшая математическая конструкция Wizardry рухнула, не выдержав тяжкого бремени 3D, «скоморошистый» Might & Magic превратился в дурной балаган; а Pool of Radiance и вовсе не принято упоминать в приличном обществе. Лишь старинной серии Ultima, вовремя переселившейся в киберпространство мегабитных линий и быстрого пинга, суждена была долгая жизнь.

Впереди нас ожидает новая, десятая, часть бесконечных похождений в сказочной стране Британнии. Разработчики уверяют, что эта игра совсем не похожа на своих предшественниц из-за онлайновой ориентации. В то же время у нее, как ни странно, мало общего и с Ultima Online, поскольку «Одиссея» рассчитана в первую очередь на однопользовательское прохождение. Она вообще не похожа ни на одну MMORPG, зато подозрительно напоминает Diablo – прочитав статью до конца, вы убедитесь в этом сами.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТЕЛА

Проект строится на уникальной концепции «синглплеер в онлайне». Игра рассчитана на совсем маленькие группы игроков, от 1 до 4-5 человек, и для каждой такой партии Ultima X: Odyssey динамически генерирует приватные уровни с учетом состава команды и уровня персонажей. Разработчики считают, что мечта любого игрока – персональное приключение, созданное специально для него. Про сюжетную линию создатели игры рассказывают неохотно и скупо. Известно, что на этот раз придется играть не за легендарного Аватара, как во всех предыдущих сериях, а за его соратников, сражающихся со злом в призрачных землях Алюсинора, которые расположены внутри мыслей и фантазий этого прославленного героя.

При создании персонажа можно будет выбрать какую-либо из шести рас: человек, эльф, орк, гаргойл (крылатый гуманоид), фея (pixie) или фода (phoda, человекообразные крысы). Кроме того, игроку предстоит отдать предпочтение одному из четырех путей развития своего подопечного – меча, магии, природы или равновесия. Для каждого из них предусмотрены три дисциплины, в которых может специализироваться герой, они являются аналогом классов в других RPG.

В отличие от Ultima Online, игрок больше времени будет проводить в боях, чем в беседах с соратниками. Лицензированный движок Unreal обещает красоту и зрелищность. Разработчики собираются украсить визуальные преимущества проекта одновременно аркадной динамикой и

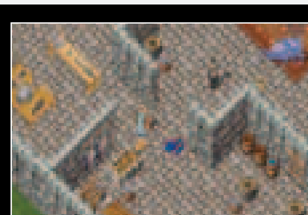
## ДЕЛЕЖ ДОБЫЧИ

**В Ultima X вы никогда не будете ссориться из-за награбленного. Если вы вместе с друзьями убили монстра, каждый найдет на нем только те вещи, которые высшие силы предназначили именно ему. А уж сколько добра там будет, зависит от того, как храбро он сражался.**

## А КАК ЖЕ ULTIMA ONLINE?

### ЖИЗНЬ В БРИТАННИИ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

**Ultima X делают специально для тех, кому не по вкусу Ultima Online. Последняя, между тем, сейчас процветает. Ее аудитория насчитывает 250 тысяч игроков, и хотя часть создателей уволилась в связи с недавним переездом офиса в другой город, работа над новым, шестым по счету, дополнением продолжается.**













Абсолютно типичная для игры ситуация – окруженный гноллями воин что-то кастует, пока маг скромно стоит в стороне. Впрочем, здесь и магу не возбраняется быть «танком».



**РАЗРАБОТЧИКИ СЧИТАЮТ, ЧТО МЕЧТА ЛЮБОГО ИГРОКА – ПЕРСОНАЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ, СОЗДАННОЕ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ НЕГО.**

вдумчивой тактикой, а также намекают, что над каждым своим действием в бою придется серьезно думать.

Принципиальных отличий между игрой за воина и за мага не ожидается. У первого есть спецприемы, у второго – заклинания. Называются они одним словом – способности (abilities), причем и для того, и для другого нужна мана. Воин, оставшийся без магической энергии, продолжает сражаться без специальных приемов. Аналогично, истощивший свои силы маг переходит на базовое заклинание, не требующее маны. А вообще способности распределены между классами довольно своеобразно – например, варварам досталось умение ставить огненные стены. Ох, понапутали чего-то разработчики...

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДУХА

На протяжении всей истории серии важную роль в ней играла философская концепция о восьми добродетелях. В Ultima X: Odyssey вам просто необходимо будет совершать добродетельные поступки, иначе ваш персонаж останется без лакомых бонусов! К счастью, возможности для таких деяний будут подстерегать вас на каждом шагу.

Например, голодающая семья может попросить вас о помощи – убить человекоящера, который крадет у них еду. Однако когда вы поймаете этого ящера, он объяснит, что вынужден воровать, так как его прежний источник пищи отравлен. Вы накажете ящера, тем самым восстановив Справедливость? Или поможете ему очистить источник от яда, проявив Сострадание? В зависимости от сделанного выбора вы заработаете несколько очков к соответствующей добродетели. За полученные очки можно приобрести уникальные способности, а также наделить свой меч, доспехи и даже сапоги дополнительными полезными свойствами.

Все ваши персонажи будут мистическим образом связаны между собой. В начале игры вы можете создать только трех подопечных. Когда один из них достигнет определенного уровня в своем развитии, он станет героем, а остальные будут считаться его спутниками. По мере профессионального роста последних вы получите возможность создавать новых персонажей (общим числом до девяти), а у героя поднимутся максимальные значения навыков, характеристик и очков добродетели. Когда все восемь спутников заслужат звание Адептов, вашему герою откроется путь к легендарному статусу Аватара.

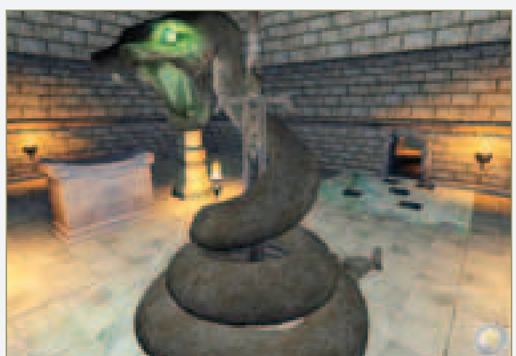


### ЧТО ЖЕ ЭТО?

Итак, что такое Ultima X: Odyssey? Некий гибрид классической ролевой игры и MMORPG, с яркой мультяшной графикой, бодрым командным геймплеем и рядом интересных игровых решений. Все ингредиенты для народного хита налицо, вопрос в том, удастся ли их правильно смешать? Узнаем это в сентябре. ■



Специально для вас будет построена персональная арена с изысканными декорациями. Защищайтесь!



Этот меч все равно не отдадут, он здесь стоит в качестве детали интерьера и подставки для змей.

Компьютер **ЭКСИМЕР™ Home Perfomance** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading работает быстрее, чем вы ожидаете.



**8-800-200-4545**
Бесплатная информационная служба

excimer

**Розничные продажи в Москве:**
М.ВИДЕО (095) 777-777-5, 8-800-777-777-5; Мосмарт (095) 783-85-20, 783-85-21; Техносила (095) 777-8-777; МИР (095) 780-0000; ПрофКом (095) 928-96-98, 928-79-70; Эльдорадо (095) 5-000-000.
**Дистрибуторы:** компания Инлайн — г.Москва (095) 941-6161, ЗАО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462) 31-19-91, г.Нефтеюганск (34612) 2-47-03, г.Ханты-Мансийск (34671) 3-44-84
Более 400 дилеров по всей территории России.
Адрес ближайшего на www.i2b.ru

www.excimer.com

Сервисное обслуживание техники ЭКСИМЕР™ на территории РФ осуществляется НТЦ «Юнисерв»

Спецификация и внешний вид оборудования могут быть изменены, выпуск продукции может быть прекращен в одностороннем порядке без какого-либо предварительного уведомления. Указанная информация может использоваться исключительно для заказа продукции ЭКСИМЕР™ у партнеров и не является офертой.




# Заканчивай все дела скорей начинай играть!

Компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance предлагает великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр и действительно реалистичное воспроизведение звука с помощью системы Dolby Digital. Оснащенный мощным процессором Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance сможет быстро выполнить одновременно несколько задач. Так что теперь Вы сможете приняться за игру быстрее.

intel inside pentium 4

**Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.**

**Эксимер ДМ рекомендует Microsoft® Windows® XP .** На компьютеры ЭКСИМЕР™ устанавливаются подлинные продукты семейства Microsoft® Windows®. Гарантией качества и сервисной поддержки приобритаемых вами продуктов Microsoft® является наличие сертификата подлинности (Certificate of Authenticity).

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 13 июля 2004 года (GC, США)

http://www.namco.com/games/symphonia







# TALES OF SYMPHONIA

## ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

**Данью моде стала использованная здесь система совместных атак, которая так и называется: Unite Attack. Как только заполняется соответствующая линейка, два персонажа могут применить «сочетаемые» приемы, и врагу будет нанесен неимоверный урон. И красиво притом!**

**ЯНА СУГАК**
kairai@pisem.net

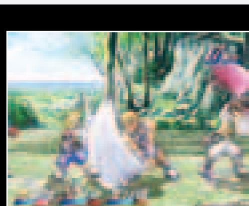
**Анонс новой игры серии Tales of для GameCube почему-то не удивил игровую общественность в должной степени. Namco всегда относилась лояльно к консолям от Sony, как и сами фанаты сериала.**

Можно было ожидать, что компания отделается римейком или будет проводить сомнительные эксперименты на консоли, «которой не жалко» (а как еще можно расценить Final Fantasy: Crystal Chronicles?). Но реальность оказалась куда более привлекательной.

## ПРЕДШЕСТВЕННИК

**НАСТОЯЩАЯ TALES OF DESTINY 2**

**Как известно, вышедшая на Западе игра Tales of Destiny 2 (PS one) на самом деле в оригинале называется Tales of Eternia. Настоящий же сиквел оригинального ToD появился на PlayStation 2 и лишь в Японии. Локализовать его в США, видимо, не решились из-за того, что игра осталась двухмерной по сути и выглядела бы архаично на фоне той же Final Fantasy X.**



## СИМФОНИЯ ЛЮБВИ И КРАСОТЫ...

Tales of Symphonia – классическая игра серии, использующая, однако, полностью трехмерный графический движок. Разработчики приняли столь редкое по нынешним временам решение и не испортили систему боя, сохранив единственный в своем роде «файтинг с ролевыми элементами» в неизменном виде. Это – главное. Остальное – уже детали, где все просто и ожидаемо. Но... рассказать о них тоже полезно.

Нас ждут стильные анимешные ролики с песнями популярных JPOP-исполнителей (будем надеяться, что локализаторы вырежут не все... или хотя бы заменят адекватным англоязычным вокалом, как это было сделано в Final Fantasy X-2). Дизайном, да и вообще игрой занимается все та же Tales Studio, поэтому трехмерные локации и модели героев, выполненные по технологии cel-shading, не должны раздражать взгляд поклонника сериала, а неофиту покажутся сравнимыми (а местами и превосходящими по качеству) с аналогичными деталями The Legend of Zelda: The Wind Waker. Не стоит хмуриться и мечтать о спрайтах – технология давно уже позволяет сделать трехмерный мир похожим на нарисованный «ручками» арт – это лишь вопрос мастерства дизайнеров.

На фоне графического великолепия игры в целом, странным кажется лишь уродливый внешний вид «большой карты». Есть ощущение, что эта часть была просто тупо позаимствована у одной из игр серии для PS one. Плохие модели, размытые текстуры, нелепо выглядящие фигурки героев – ужасно. И ведь вам придется немало времени провести в этом аду... Муа-ха-ха-ха.

## ...ЛАСКАЕТ СЛУХ

Саундтреком занимался Мотои Сакураба (известен по работам для tri-Ace: Valkyrie Profile, сериал Star Ocean), так что игра вполне оправдывает свое «музыкальное» название. Ни обычные мелодии «для локаций», ни звуковое оформление битв никогда не надоедают. Рискну провести аналогии с Grandia II или же гениальной Final Fantasy III (IV). Все сюжетные сцены полностью озвучены, и для японской версии были привлечены лучшие сэйю из возможных. Что будет в США и Европе – пока неясно, увы. Более того, опыт локализаций (да, на всякий случай напомню: нам очень повезло, что игра вообще издается за пределами Японии) показывает, что, скорее все-



Среди японцев христиан очень мало, однако образы ангелов почему-то им очень полюбились.



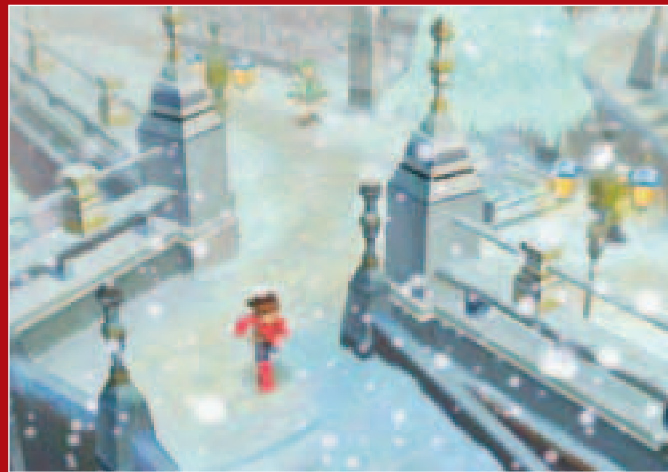
Бои проходят быстро – как в двухмерных файтингах. Не забывайте следить за линейкой энергии!



Связки из сразу нескольких ударов – обычное дело для игр сериала Tales.



Четыре бойца лупят монстра одновременно, каждый – в своей плоскости. В динамике выглядит значительно лучше, чем на статичной картинке…



**ОДНИМ ИЗ НАИБОЛЕЕ ПРИЯТНЫХ ДОСТОИНСТВ TALES OF SYMPHONIA ЯВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ ВМЕСТЕ СО СВОИМИ ДРУЗЬЯМИ – РЕДКОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА JRPG, НЕ ТАК ЛИ?**

го, все оригинальные голоса попросту «убьют», оставив разве только боевые выкрики. Остается лишь надеяться на то, что удачный опыт .hack и Disgaea: Hour of Darkness чему-то научил и боссов Namco. Да, американское подразделение компании проделало отличную работу с Xenosaga, однако на достигнутом останавливаться не стоит, а для фанатов лучше все же предусмотреть возможность включить оригинальный звук.

### РАДОСТЬ ПОБЕД...

Не пугайтесь, но система боя использует трехмерный ландшафт. Все очень просто – вы нацеливаетесь на нужного противника, а с ним уже бой идет на «невидимой линии», как в файтингах. Есть возможность использовать обычные атаки и магию, блокировать вражеские приемы и изредка заходить в меню, чтобы настроить набор умений и использовать предметы. Все как обычно, но формально бои идут в 3D.

Из нового можно отметить еще систему рейтингов. Во время боя игра учитывает количество длинных комбо-связок, мощных совместных атак, количество побед с минимальным уроном для здоровья ваших героев и так далее. Все это приводит к увеличению рейтинга. Напротив, если драться плохо и не очень красиво, то он снижается. Рейтинг позволяет «покупать» особые предметы под названием ExSpheres, которые очень важны для сюжета, а также имеют и практическую ценность. Фактически это аксессуары, повышающие характеристики героев и дающие им дополнительные возможности.

Ну и, наконец, одним из наиболее приятных достоинств Tales является возможность играть вместе со своими друзьями – редкость для JRPG. Взяв в руки каждый по джойстику, они могут участвовать в сражениях против монстров. Если нужных людей рядом нет, то дополнительных героев возьмет под управление компьютерный интеллект, причем ему можно принудительно давать команды (например, использовать спецприемы). Режим мультиплеера хорош всем, но... сказывается, к сожалению, трехмерная сущность игры. Дело в том, что камера всегда фокусируется на главном герое, а остальные могут и вовсе уехать за край экрана.

### ...НЕ ПРОЙДЕТ МИМО



Tales of Symphonia – не просто лучшая классическая JRPG (Zelda все же «не считается») на GameCube, это веха в развитии и сериала, и жанра в целом. Не зря ведь даже в Японии игра разошлась тиражом более чем в 300000 экземпляров – неплохо для далеко не самой популярной платформы. Что касается порта для PlayStation 2, анонсированного совсем недавно, то он, во-первых, выйдет на год позже, чем оригинал, а во-вторых, вряд ли окажется хоть чем-то лучше. Если есть возможность – копите деньги на европейскую (или американскую – по вкусу) версию именно для консоли от Nintendo. ■

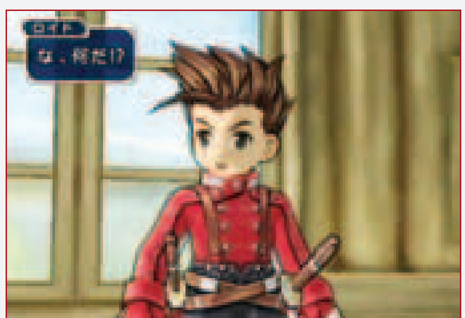




Четыре спасителя мира. Традиционный набор из бойцов, магов и кавайных девочек.



Монстры, выполненные по технологии cel-shading, не способны напугать и младенца.



Откровенно «детский» дизайн героев не должен смущать. В конце концов, это же не кровавый FPS.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
■ РАЗРАБОТЧИК: Relic ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

http://www.relic.com/product/dawnofwar



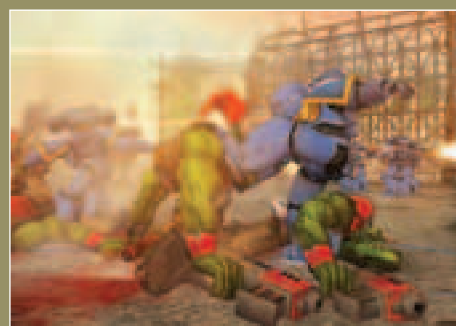
На странице журнала вы, возможно, разглядите подброшенные в воздух тела, но не увидите зависшие над землей пули. Знайте – они есть.



Строительство будет, но оно займет не больше десяти процентов игрового времени. В Games Workshop почитают не экономику, а военное дело.







# WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

**Подопечные Алекса Гардена стараются не называть свой новый проект «варгеймом». И правильно делают – ведь их игре уготован успех, который не достижим для хардкорных военных игрищ.**

Обладая мощным движком, Warhammer 40,000: Dawn of War с одинаковой легкостью заткнет за пояс и большую часть современных RTS, и даже шутер Fire Warrior. Однако, как шикарная Star Wars: Knights of the Old Republic была создана на основе правил d20 System, так и за кулисами Dawn of War скрываются пластиковые фигурки настольного Warhammer 40,000.

Если Relic берется за разработку новой RTS, это уже событие. В активе команды – две части эпохальной стратегии Homeworld. Можно провести неочевидные параллели: и в Homeworld, и в Warhammer игрок управляет либо целым отрядом пехоты (звеном истребителей), либо мощным, но одиноким юнитом (ионным фрегатом). На поле боя не будет бараков, которые день и ночь штампуют новые отряды из добытых ресурсов. Warhammer – это, прежде всего, тактические битвы, где победу обеспечивает не количество солдат, а правильное использование рельефа, высокая мораль и грамотное управление разными типами войск. Все это мы уже видели в великолепных Shadow of the Horned Rat и Dark Omen, а теперь вместо орков и мечников на полях сражений сойдутся космические урук-хаи и звездная пехота.

Сюжет и тот напоминает о победах Моргана Бернхарта. Вы вновь играете роль молодого командира, который отражает нашествие орков, но по ходу кампании нарывается на массу других приключений. Как Dark Omen шесть лет назад, так сейчас Dawn of War по мощи графики оставляет позади любых конкурентов. Даже на данном этапе разработки столкновения смотрятся дьявольски красиво. Отряды перемешиваются, каждый солдат выбирает отдельную цель и атакует ее так, как сочтет нужным. Но когда враг будет разбит, бойцы снова выстроятся в указанную вами формацию. Мастера позиционных боев из Relic убивают одним выстрелом трех зайцев: вы сохраняете полный контроль над каждым подразделением, не путаетесь с управлением и одновременно наблюдаете красивейший спектакль. Камера опускается в самую гущу боя, показывая, как один пехотинец сплеча рубит орка топором, второй засаживает противнику сапогом в лицо, третий пронзает здоровяка бензопилой, а из-за холма уже выступают новые силы врага. Перед нами, безусловно, самая роскошная игра по вселенной Warhammer и одна из самых пленительных RTS.

Мы уверены, Dawn of War обладает всеми достоинствами Dark Omen, но будет еще более впечатляющей, более атмосферной, мрачной и жестокой. Геймплей изменится не сильно, а значит, всех любителей умных стратегий снова ждут бессонные ночи. Когда игру делают такие выдающиеся компании, как Relic и Games Workshop, ее судьба предопределена. ■

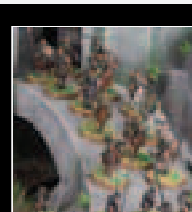
## СЛОВО РАЗРАБОТЧИКАМ

**«Смогут ли понять соль игры люди, незнакомые с миром Warhammer 40,000? Конечно, смогут! Представьте: кровавая баня на сотню юнитов, закованные в броню солдаты с огромными топорами, зубастые зеленые орки, гигантские боевые роботы, неповоротливые танки, взрывы, кровь, трупы – как тут не проникнуться?»**

## ШАШКИ НАГОЛО!

**ИГРА ПО «ВЛАСТЕЛИНУ» НА ДВИЖКЕ DAWN OF WAR?**

**В настоящее время Games Workshop параллельно работает над несколькими проектами. После ошеломляющего успеха трилогии Питера Джексона, компания взялась за создание настольной игры по мотивам «Властелина колец». Кроме того, известно, что по каждой своей вселенной Games Workshop обязательно делает качественный компьютерный варгейм, а подчас и не один. Многообещающие выводы напрашиваются сами собой.**




НОВЫЙ KREED.
НОВАЯ ИГРА.
KREED
Битва за Савитар
• Скелетная анимация врагов (ragdoll)
• Реалистичная физика игрового мира
• Новые типы оружия
(шокер, лазерная снайперская винтовка)
© 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «BURUT» All Rights Reserved.Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru
Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nautilus ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1 ноября 2004 года (США)

http://www.shadowhearts.net





# SHADOW HEARTS: COVENANT

## МЕДВЕДИ, ВОДКА, БАЛАЛАЙКА?

«Российский след» в Shadow Hearts 2 не ограничивается главным героем русско-японского происхождения и той самой принцессой Анастасией в составе команды бравых героев. Где еще можно пробежаться по Эрмитажу не с экскурсией, а изничтожая нечисть? Мелочь, а приятно.

**НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА**
serizawa@mail.ru

**Сиквелы популярных игр, как дети талантливых родителей, постоянно рискуют поблекнуть в лучах славы более удачных предшественниц или отличиться настолько радикальным подходом к исправлению прежних огрехов, что даже знакомые персонажи и перекликающийся с предысторией сюжет не утешат разочарованных поклонников. А уж что говорить о тех играх, аудитория которых и без того не была слишком широка?**

Shadow Hearts 2 (американская версия избавилась от двойки и получила подзаголовок Covenant) является прямым продолжением одной из первых RPG для PS2, Shadow Hearts, в свою очередь принявшей эстафету у Koudelka (PS one). Закат викторианской эпохи и начало XX века, бурное развитие науки и техники на фоне усилившегося интереса ко всему сверхъестественному – вот та реальная историческая канва, в которую разработчики серии решили вплести немного вымысла, чтобы предложить альтернативу преимущественно фэнтезийным сюжетам прочих представителей жанра. И если в Shadow Hearts Первая мировая война была только грозной тенью на безоблачном горизонте будущего главных героев, то в продолжении действие разворачивается уже в 1915 году, в самый разгар сражений между войсками Антанты (Англия, Франция и Россия) и германской армией. Пока великие державы пытаются перекроить мир по своему вкусу, судьба его решается не только на полях битв смертных людей, но и в схватках нескольких храбрецов с силами, имеющими мистическое происхождение.
На первых скриншотах в качестве главных храбрецов выступали рыжеволосая немка Каллен и посланец Ватикана, Николас. Однако ни суровая барышня с берегов Рейна, ни представитель Святой Церкви не стали заменой центральному персонажу предыдущей Shadow Hearts, Юрию Хюга (Yuri Hyuga). От отца Юрий унаследовал способность к «слиянию душ» (soul fusion), позволяющую ему перевоплощаться в монстров. Если раньше для получения новых духов определенной элементальной принадлежности (ветер, огонь, земля, вода, свет, тьма) необходимо было расправиться с энным количеством врагов той же принадлежности, то теперь энергия всех побежденных противников аккумулируется. Затем ее можно использовать как для получения новых духов, так и для апгрейда уже имеющихся.
Одной из важных особенностей игрового процесса остается «колесо правосудия» (Judgement Ring). Успех практически любого действия в Shadow Hearts 2 – удачного нападения на противника, кастования заклинания, выбивания скидок из продавцов в магазинах и даже открывания особо заржавевших замков – зависит от того, успеет ли игрок остановить быстро вращающуюся по кругу стрелку, в то время как она

## МЫ ТАКИЕ РАЗНЫЕ, НО ВСЕ-ТАКИ МЫ ВМЕСТЕ

### КАЖДОМУ ПЕРСОНАЖУ – СОБСТВЕННЫЙ КВЕСТ!

**Уникальные способности Юрия не низводят остальных героев до уровня безликой команды поддержки: у каждого из них свой стиль ведения боя и способы получения спецатак. Мастер кукольных дел собирает платьица для боевой марионетки, реслеру необходимо выиграть матч для приобретения новых скиллов, другие персонажи собирают книги про известных композиторов или особые обменные карты. Даже волк коллекционирует отпечатки лап побежденных в поединках соперников-волков.**



Сколько ударов персонаж нанесет за раунд – зависит от итогов испытания «колесом».



MP (magic points) расходуются при применении спецударов даже немагической природы.



Вид разметки «колеса правосудия» в битве индивидуален для каждого персонажа.



Готический антураж – отнюдь не единственный элемент survival horror в Shadow Hearts: Covenant.



ИЛЛЮСТРИРОВАНИЮ БУРНО РАЗВИВАЮЩЕГОСЯ СЮЖЕТА СПОСОБСТВУЮТ ВИДЕОВСТАВКИ С ПОЛНОЙ АКТЕРСКОЙ ОЗВУЧКОЙ, ЧЬЯ ОБЩАЯ ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПРЕВЫШАЕТ ШЕСТЬ ЧАСОВ.

пересекает подсвеченные зоны колеса. У каждого персонажа колесо размечено на зоны по-разному, но предусмотрена возможность настройки индивидуальной разметки не только с помощью различных артефактов и специальных предметов.

Наибольшие изменения претерпела боевая система. Хотя она по-прежнему остается пошаговой, проверка рефлексов игрока в виде «колеса правосудия» сохранилась, хоть и дополнилась тактическими элементами. Во время поединка показывается не только общая очередность ходов персонажей и их соперников, но и как изменится эта очередность в зависимости от типа атаки, выбранного персонажем. Кроме того, можно комбинировать атаки нескольких бойцов, нанося бонусный урон за счет продолжительности комбы. Враги пользуются всеми преимуществами новой системы наравне с героями, так что если в первой Shadow Hearts возможность закончить драку без единого потерянного очка здоровья редко когда была жизненно необходимой, то на этот раз наказание за непродуманные действия стало куда ощутимее.

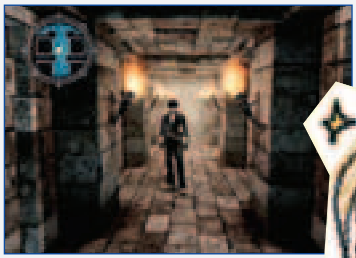
Сюжетная составляющая всегда оставалась одной из сильных сторон Shadow Hearts. Чего стоили одни только пересыпанные шуточками или же вдохновенно-серьезные диалоги между персонажами, помогавшие раскрыть особенности их характеров. К сожалению, то же самое нельзя было сказать о графике: при неплохом уровне видеовставок внутриигровые модели, за исключением монстров Юрия, заметно уступали тогдашнему эталону всея RPG, Final Fantasy X. В Shadow Hearts 2 воспроизведению мимики персонажей уделяется особое внимание, а движения моделей стали гораздо более реалистичными. Фоны являют собой праздник для геймерских глаз, в деталях воспроизводя как реально существующие локации, так и сюрреалистические подземелья. Иллюстрированию бурно развивающегося сюжета способствуют видеовставки с полной актерской озвучкой, чья общая длительность превышает шесть часов. Над саундтреком потрудилось трио из блистательного Мицуда Ясунори, сочинившего музыку к Chrono Chross и Xenogears/Xenosaga, Ито Кендзи (Romancing Saga, Saga Frontier) и Хирота Еситака, для которого саундтрек к первой Shadow Hearts стал дебютным выступлением в игровой индустрии.

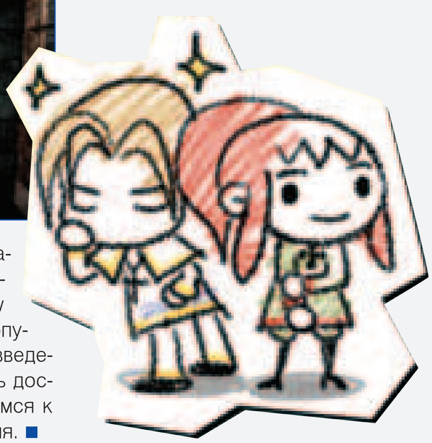
Уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что традиционные подозрения насчет низкого качества сиквела вряд ли подтвердятся в отношении Shadow Hearts 2. Но увеличится ли популярность серии за счет нововведений и сможет ли она составить достойную конкуренцию готовящимся к выпуску хитам, – покажет время. ■

## РАДОСТЬ КОЛЛЕКЦИОНЕРА

### АКСЕССУАРЫ ДЛЯ КОСТЮМА ГЕРОИНИ – В КОМПЛЕКТЕ С ИГРОЙ

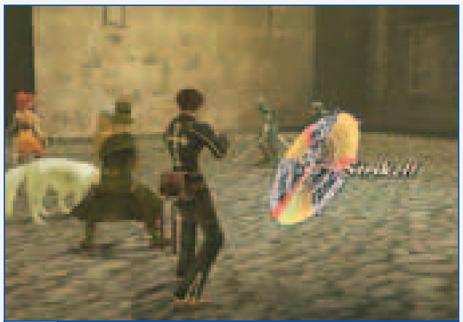
**Одновременно с обычным изданием Shadow Hearts II в Японии поступил в продажу малотиражный «люкс-вариант». Помимо собственно игры (на двух дисках) к нему прилагается DVD, укомплектованный рекламными роликами и интервью с создателями, две подставки под стаканы в виде «колеса правосудия», а также уменьшенная версия креста Каллен. Для полного и окончательного «люкса» не хватает разве что саундтрека, который можно приобрести за отдельную плату.**







При комбинировании атак персонажи встают рядом на игровом ринге.



В битве участвует до четырех героев, причем заранее можно составить несколько команд.



От локации к локации – своим ходом.

МАЛЬЧИК С ЖЕЛЕЗНОЙ «НАЧИНКОЙ»...

## ASTRO BOY

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 17 августа 2004 года

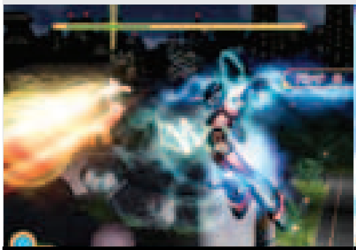
http://www.sega.com

**КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

**К успешному дебюту Astro Boy на GBA добавились и хорошие перспективы родственной игры для PS2. Кажется, Sonic Team представит нам наконец уникальный платформер, красивый и играбельный. И, что немаловажно для поклонников аниме и манги, герой будет обладать ровно теми же способностями, что и в оригинале.**

Последнее обстоятельство важно – в частности, Astro Boy должен уметь свободно летать. Без ограничений. Где вы такое встречали? Для этого даже пришлось придумать особую схему управления, использующую обе аналоговые рукоятки (на земле действует обычный для платформеров вариант с одной). Благодаря возможности отправиться куда угодно (хотя есть и «невидимые стены») мир игры выглядит особенно эффектным и масштабным. Сохранены и прочие возможности робота, вроде усиленных слуха (позволяет слышать подсказки профессора Отяномидзу) и зрения (под этим соусом реализован некий аналог радара). Боевые же способности и вовсе заставят восторженно ахнуть. Astro Boy умеет в «интуитивном» режиме прыгать на врагов и наносить им серию воздушных ударов, для более серьезных противников припасено умение хватать объекты (машины, уличные фонари) и использовать их как оружие. Есть и типичные «анимешные» атаки со страшными названиями Finger Beam и Arm Cannon. И прыжки, прыжки, прыжки...

Похоже, у Sega еще есть чем удивить своих фанатов. ■



В арсенале Astro Boy есть немало солидных вещиц.



«Трансформируюсь!»... Или это не отсюда?



Настоящий японский продукт, правда? При всем этом не типичная «анимешная» игрушка, дизайн исключительно оригинален.

## TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradigm Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

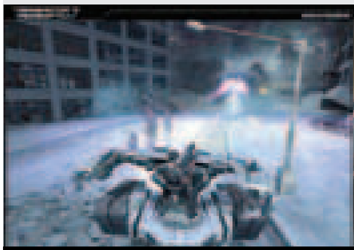
http://www.atari.com

**RED CAT**
Chaosman@yandex.ru

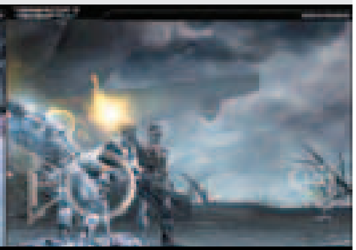
**Хотя Железный Арни, по-видимому, надолго покинул Голливуд и с головой ушел в политику, дело Терминатора живет – не в последнюю очередь благодаря стараниям разработчиков видеоигр. В кинотеатрах Terminator 3 сделал очень внушительную кассу, а теперь избавиться от наличности предложат и геймерам.**

Владельцы консолей уже имели «удовольствие» познакомиться с игровым вариантом Terminator 3: Rise of the Machines, и результат оказался довольно плачевным. Несмотря на это компания Atari и принадлежащая ей студия Paradigm намерены в текущем году вновь попытать счастья – с проектом Terminator 3: Redemption. События игры будут развиваться частично в рамках сюжета третьего фильма, частично – в не описанном пока что в кинофильмах о Терминаторе будущем, в самый разгар противостояния людей и задумавшего их уничтожить компьютера SkyNet. Причем сюжет оного противостояния представлен аж в двух вариантах. В первом люди во главе с Джоном Коннором успешно сражаются со SkyNet. Во втором все куда трагичнее – Коннор и Кейт Брюстер убиты, сопротивление не было организовано, и роботы контролируют планету. Играть при подобном развитии событий куда труднее – противников больше, а друзей, считай, вовсе нет.

Что касается геймплея, то в новом «Терминаторе» он вполне должен соответствовать требованиям времени – нам обещан ураганный экшн, с использованием внушительного арсенала оружия и катанием на различных транспортных средствах. Остается надеяться, что Paradigm справится со своей задачей, и мы наконец-то получим достойную игру с Шварценеггером в главной роли. ■



Как водится, будущее нам обещано довольно мрачное.



Сражаться придется в основном с братьями по конвейеру.



Человеческая наука загнана в подвалы с плохим освещением и вечно отключающимся электричеством. Но все еще способна на чудеса.

# WWE: DAY OF RECKONING

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action/sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Yuke's
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

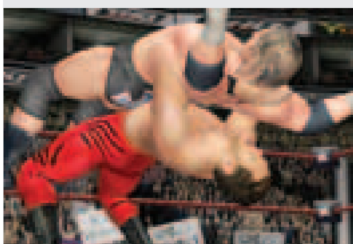
http://www.thq.com

**RED CAT**
Chaosman@yandex.ru

**Эксклюзивные проекты от независимых издательств в последнее время не так уж часто появляются на GameCube – сказывается нежелание акул игрового бизнеса конкурировать с родными детищами Nintendo. В такой ситуации даже выход очередного симулятора реслинга можно расценивать как вполне позитивное событие.** Реслинг – это, разумеется, не RPG, но на худой конец тоже может сгодиться. Тем более что WWE Day of Reckoning, по-видимому, сумеет предложить игроку достаточно стимулов, чтобы удержать его у экрана. Главным из них наверняка станет режим, названный разработчиками «school of hard knocks», в котором нам предложено выступить в роли малоизвестного реслера, мечтающего о головокружительной карьере и славе.

Мечты мечтами, но для их осуществления придется немало потрудиться – амбициозных новичков хватает, и каждый из них готов на многое, чтобы вместо вас взойти на вершину Олимпа под названием WWE.

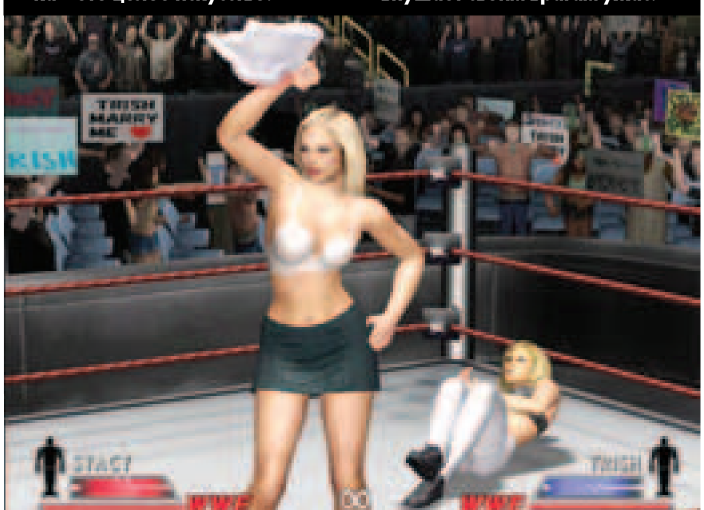
Если сравнивать Day of Reckoning с другими симуляторами реслинга, выходившими на GameCube раньше, можно отметить заметно возросшее качество технического исполнения. Модели персонажей состоят из весьма солидного количества полигонов, текстуры могут похвастаться четкостью и разнообразием (насколько это возможно, учитывая жанр игры), анимация вполне реалистична. До файтингов, вроде Dead or Alive 3 или Virtua Fighter 4, уровень графики, конечно, не дотягивает, но всему свое время. Подождем до осени. ■



Правильно схватить противника – это целое искусство.



Настоящий победитель всегда внушает своим врагам ужас.



В реслинге надо быть готовым к жертвам – например, сломанному носу... или к перспективе быть раздетым в прямом эфире.

# GALACTIC WRESTLING: FEATURING ULTIMATE MUSCLE

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Bandai ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Aki Corporation
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

http://www.bandai.com

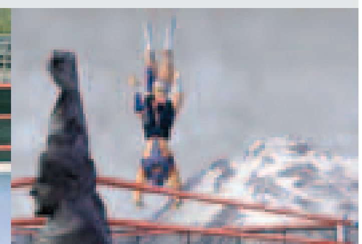
**RED CAT**
Chaosman@yandex.ru

**Издательство Bandai, верное своим традициям рано или поздно превращать в игры чуть ли не все принадлежащие ему лицензии, решило в который раз проэксплуатировать относительно популярный за рубежом мультипликационный сериал Ultimate Muscle, дабы приобщить всех желающих к мультяшному реслингу.** Сначала под прицел маркетологов из Bandai попали владельцы GameCube, получившие год назад в свое распоряжение игру Ultimate Muscle: Legends Vs New Generation. Теперь же настала очередь поклонников PS2 – довольно скоро их ожидает появление нового Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle.

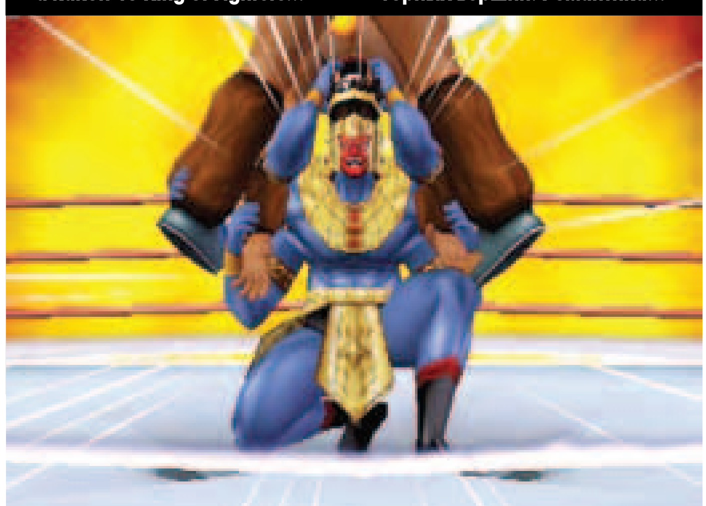
Как многие наверняка догадались, GW довольно сильно отличается от своих более-менее реалистичных «коллег», вроде WWE Smackdown. Мультипликационные корни дают о себе знать не только в диковатом дизайне (некоторые из персонажей и на людей-то не очень похожи), но и в различных аспектах игрового процесса. Атаки местных... хм... спортсменов многообразны и нередко нарушают все наши представления о законах физики – дело отнюдь не ограничивается простыми ударами, хитроумными захватами и бросками. Изрядную остроту поединкам придают и ограждения рингов, многие из которых не менее опасны, чем жаждущие крови противники. Внешне GW также выглядит белой вороной на фоне прочих представителей жанра – опять-таки благодаря дизайну и использованию большого числа спецэффектов, которым в реслинге обычно не находится места. ■



Это уже не реслинг, а какой-то King of Fighters!!!



Бой среди заснеженных горных вершин. Романтика...



Бойцы в Galactic Wrestling часто напоминают злодеев из некоторых аниме-сериалов – как внешним видом, так и своими возможностями.

## THE KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** fighting ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SNK Playmore
■ **РАЗРАБОТЧИК:** SNK Playmore ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 14 сентября 2004 года

http://www.kofmi.com

**АРТЕМ ШОРОХОВ**
cg@miranime.net

**С 1994 года широко известная в узких кругах компания SNK радует своих поклонников файтинг-сериалом The King of Fighters. Вот уже десять лет подряд появляются игры серии – все на том же движке. Фанаты довольны, но издатели ворчат все чаще – сериал давно пора переводить в формат исключительно домашних развлечений и облекать в полигоны.**

Первая попытка культового разработчика создать трехмерный файтинг датируется 1997 годом, когда для раскрутки нового аркадного аппарата NeoGeo 64 было решено создать Samurai Showdown 64. Годом позже – уже на PlayStation – появился Samurai Shodown: Warriors Rage, а в 1999-м на смену самураям пришел Терри Богард в Fatal Fury Wild Ambition. Настал черед KoF.

Писать пресс-релизы в SNK так и не научились, поэтому помимо скриншотов порадовать вас можно лишь относительно точными данными о сюжете и составе участников. Итак, Story mode на сей раз выстроен вокруг двух братьев-близнецов, ренегатов преступного мира, с существованием которого уже не первый год приходится мириться Южному городу. Старший, Alba, оказался невольным свидетелем убийства некоего Герцога – лидера одного из бандформирований. Далее начались криминальные разборки... А все кривые дорожки Южного города, как вы знаете, ведут на Турнир... Кроме Alba и его брата Soiree в игре вы найдете еще четверых совершенно новых бойцов, из которых нам пока показали лишь очаровательную девушку-убийцу по имени Lien. Давние поклонники сериала обрадуются наличию 14 героев-возвращенцев и четверых скрытых персонажей. ■



Арены сражений обнесены стенами или заборчиками.



А вот и девчонки!! Обратите внимание на Mingnon.




Не совсем понятно, что станет с эффективностью подобных «суперов» в условиях свободного перемещения по трехмерной арене.

## SALVO

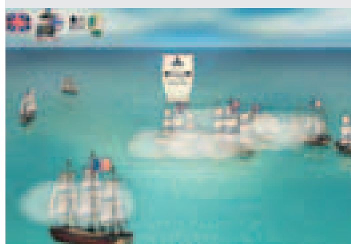
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Shrapnel Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Spruegames ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2004 года

http://www.spruegames.com/games.htm

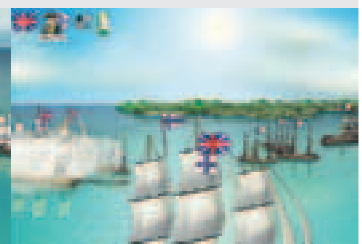
**РОМАН «SHAD» ЕПИШИН**
shadworld@hotmail.com

**Эх, школа... Спрятанный под батареей классный журнал, выброшенный в форточку портфель одноклассницы, «случайно» упавшее в ведро с водой учительское пальто. И лейтмотив той славной поры – морской бой на задней парте. Морской бой на математике, географии, литературе. Морской бой часами напролет.**

Salvo – игра для тех, кого снедает ностальгия по давно ушедшим школьным дням. Морской бой, пусть порядком посерьезневший и аккуратно перенесенный в 3D, но все же он, родимый. Игра сулит нам масштабные зрелищные сражения с участием до 60 кораблей с каждой стороны. Двадцать четыре кампании воспроизводят историю военного флота с XVII по XIX век. На наших глазах в жарких баталиях сойдутся силы ведущих морских держав тех времен: Англии, Франции, Испании и Нидерландов. Молодые США тоже не останутся в стороне от мировых разборок, да и без легендарных карибских пиратов не обойтись. Интуитивный интерфейс и наличие на картах препятствий в виде фрагментов суши, по словам разработчиков, обеспечат увлекательность и непринужденность геймплея. Последний, к слову, включает не только тактические маневры непосредственно в бою, но и обязывает принимать стратегические решения между битвами. Если еще вспомнить, что в Spruegames намеревались с фанатичной дотошностью воссоздать реально существовавшие корабли и их построения, будущее кажется радостным и светлым. Осталось дожить до лета, и уж тогда просторы виртуальных морей содрогнуться так, что акулы попрячутся. ■



Модели кораблей радуют детализацией, даже матросы есть!



С «Корсарами 2» не тягаться, а вот Age of Sail II потеснит.



Кажется, и не было никогда «Пиратов Карибского моря», не изобретали пиксельных шейдеров... А впрочем, не графикой единой.

# Закачайся!

Если Ваш мобильный телефон поддерживает услугу WAP или GPRS-WAP, то, подключив ее у своего оператора, Вы можете заказать цветную картинку или полифоническую мелодию. Отправьте SMS-сообщение с номером понравившейся Вам мелодии или изображения на короткий номер: **8181** (для абонентов БиЛайн ОАО ("Вымпелком"**), МТС Санкт-Петербург ОАО ("Телеком XXI"), **000700** (для абонентов Мегафон ЗАО ("Соник Дуо"). Например, **SIWAP** [пробел] 12345. Вы получите сообщение, содержащее WAP ссылку, по которой нужно установить соединение (смотрите инструкцию к мобильному телефону). Автоматически Вы получите заказанный элемент, который нужно сохранить. **Стоимость заказа составляет $0.85 без учета налогов.** Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. По полученной ссылке можно обратиться только один раз, в противном случае она блокируется.

smxit

## Цветные картинки

**Nokia:** 3100 3200 3300 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6610 6800 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 Sony Ericsson: T610 T618 T630 Z200 Z600 **Motorola:** V295 V180 V220 C380 E365 **Siemens:** C62 **Samsung:** S100 S500 V200 P400 X400 E700 E100 P100 D100 P500



SIWAP 81112, SIWAP 81680, SIWAP 82819, SIWAP 82832, SIWAP 82846, SIWAP 82841, SIWAP 82833, SIWAP 82836, SIWAP 82840, SIWAP 83285, SIWAP 83286, SIWAP 83310, SIWAP 83270, SIWAP 83272, SIWAP 83274, SIWAP 83309, SIWAP 83308, SIWAP 83289

## Полифонические мелодии

**Nokia:** 2300 3200 3300 3510 3510i 3530 3650 3660 5100 5140 6010 6100 6200 6220 6230 6600 6610 6650 6800 6820 7200 7250 7250i 7600 7650 N-GAGE **Sony Ericsson:** P800 T300 T310 T610 T230 Z200 Z600 P900 **Motorola:** C330 C350 T720 T720i T725 V300 V500 V600 A830 A835 E390 C370 C450 C550 A760 MPX200 V295 V150 V690 V750 V80 V878 V180 V220 V400p C380 A630 A1000 E1000 V1000 **Siemens:** S55 C55 A55 SL55 M55 MC60 C60 C62 SX1 U10

| | | |
|---|---|---|
| Бригада | Темаиз к/ф Бригада | SIWAP 85644 |
| Последний герой | Би-2 | SIWAP 85649 |
| Биология | Виа Гра | SIWAP 72051 |
| Продюсер | Виа Гра | SIWAP 72052 |
| Вот такие дела | Виа Гра | SIWAP 85652 |
| Не оставляй меня, любимый | Виа Гра | SIWAP 72047 |
| Убей мою подругу | Виа Гра | SIWAP 85651 |
| Я не вернусь | Виа Гра | SIWAP 42615 |
| Обними меня | Виа Гра | SIWAP 42616 |
| Океан и три реки | Виа Гра, В.Меладзе | SIWAP 72048 |
| Моря поколено | Лакмус | SIWAP 43274 |
| Freestyler | Bomfunk MC'S | SIWAP 88145 |
| Trouble | Coldplay | SIWAP 88146 |
| Going under | Evanescence | SIWAP 81797 |
| Sacrament | HIM | SIWAP 85645 |
| Faint | Linkin Park | SIWAP 35738 |
| Numb | Linkin Park | SIWAP 81874 |
| Du hast | Rammstein | SIWAP 85646 |
| Mad about you | Sting | SIWAP 88155 |
| Mission impossible | Темаиз к/ф | SIWAP 31015 |

0,85!

Отправьте SMS-сообщение с номером понравившейся Вам мелодии или изображения на короткий номер **8181** (для абонентов БиЛайн (ОАО "Вымпелком"**), МТС Санкт-Петербург (ОАО "Телеком XXI"), **000700** (для абонентов Мегафон Москва, Мегафон Санкт-Петербург и Северо-Запад). Например, SI [пробел] 12345. Заказанная Вами картинка или мелодия будет выслана на Ваш мобильный телефон. **Стоимость заказа составляет $0.85 без учета налогов.**

## Логотипы для Nokia и Samsung

**Nokia:** все модели, кроме 8110i **Samsung:** C100 E100 P100 E400 P400 V200

SI 77000, SI 77001, SI 77002, SI 77003, SI 77004, SI 77005, SI 77006, SI 77007, SI 77008, SI 74009, SI 77010, SI 77011, SI 77012, SI 77013, SI 77014, SI 77015, SI 77033, SI 74019, SI 77035, SI 74021, SI 74015, SI 74023, SI 77036, SI 77025, SI 77026

## Картинки

**Nokia:** все модели, кроме 5110, 6110, 6150, 6810 **Nokia:** 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, могут использовать картинки в режиме "Screen savers" **Samsung:** C100 E100 P100 E400 P400 V200 N620 T100

SI 52163, SI 52167, SI 52172, SI 52174, SI 52546, SI 52547, SI 52606, SI 52607, SI 52609, SI 52610, SI 52611, SI 52612, SI 52613, SI 52614, SI 52615, SI 52616, SI 52617, SI 52618, SI 52619, SI 52620, SI 52623, SI 52625, SI 52626, SI 52743, SI 52746, SI 52752, SI 52756, SI 52758, SI 52767, SI 52471

## Создайте свой логотип

Nokia: все модели, кроме 3300, 3530, 3585, 6650, 8910i Samsung: A400

Напишите SMS-сообщение: **SITAG** [поставьте пробел] Vashe slovo na latinice [поставьте пробел] и напишите номер шрифта - вы получите собственный логотип, написанный латинскими буквами. Напишите SMS-сообщение: **СИТАГ** [поставьте пробел] Ваше слово по-русски [поставьте пробел] и напишите номер шрифта - вы получите собственный логотип, написанный русскими буквами.

**Отправьте SMS-сообщение на короткий номер 8181** (для абонентов БиЛайн (ОАО "Вымпелком"), МТС Санкт-Петербург (ОАО "Телеком XXI"), **000700** (для абонентов Мегафон (Зао "Соник Дуо").

В сообщении нужно использовать только латинские или только русские буквы.

Рекомендуем Вам использовать слова не длиннее 9 символов, в зависимости от длины слова может измениться шрифт.

SITAG Sasha 1, SITAG Sasha 2, SITAG Sasha 3, СИТАГ Олег 1, СИТАГ Олег 2, СИТАГ Олег 3

## Мелодии

**Nokia:** все модели, кроме 3300, 5110, 6220 **Samsung:** S100 S500 V200 P400 X400 E700 E100 P100 D100 P500 **Motorola:** A008 T190 T191 T192 T192m T250 T260 T2288 V50 V100 V8088 **Siemens:** A50 C45 C55 M50 ME45 S45 S55 MT50

| | | Siemens | Nokia/Samsung | Motorola |
|---|---|---|---|---|
| Бригада | Тема из к/ф Бригада | SI 85669 | SI 41755 | SI 41747 |
| Попытка №5 | Виа Гра | SI 82623 | SI 31950 | SI 41350 |
| Под испанским небом | Ariana | SI 82625 | SI 31953 | SI 41352 |
| Последний герой | Би-2 | SI 85674 | SI 41758 | SI 41750 |
| Биология | ВиаГра | SI 72049 | SI 32990 | SI 32995 |
| Продюсер | ВиаГра | SI 72050 | SI 32993 | SI 40883 |
| Я не вернусь | ВиаГра | SI 42609 | SI 42607 | SI 42605 |
| Обними меня | Виа Гра | SI 42610 | SI 42608 | SI 42606 |
| Моря поколено | Лакмус | SI 43276 | SI 43268 | SI 43266 |
| Faint | Linkin Park | SI 85672 | SI 31672 | SI 41751 |
| Numb | Linkin Park | SI 86432 | SI 31881 | SI 41249 |
| Du Hast | Rammstein | SI 85670 | SI 41757 | SI 41749 |

## Логотипы для Siemens

**Siemens:** A50 A55 C45 C55 C60 C62 S45 SL45i M50 MT50 ME45 MC60

SI 51193, SI 51194, SI 51195, SI 51222, SI 51224, SI 51225, SI 51226, SI 51227, SI 51228, SI 51229, SI 51230, SI 51232, SI 51235, SI 51238, SI 51239, SI 51254, SI 51255, SI 51356, SI 51357, SI 51358, SI 52199, SI 52562, SI 52563, SI 52564, SI 52566

Хотите получить анекдот - наберите **SI**[поставьте пробел] **hot**. Хотите получить прикольный стишок - наберите **SI**[поставьте пробел] joke

**Отправьте SMS-сообщение на короткий номер: 8181** (для абонентов Билайн (ОАО "Вымпелком"**), МТС Санкт-Петербург (ОАО "Телеком XXI"), **000700** (для абонентов Мегафон (ЗАО "Соник Дуо"). На каждый последующий запрос **Стоимость каждого запроса составляет $0.85 без учета налогов.** Данную услугу поддерживают все модели мобильных телефонов, имеющих возможность принимать SMS сообщения.

** Сервис доступен абонентам БиЛайн следующих регионов: Московский, Центральный Центрально-Черноземный, Северо-Западный, Поволжский, Южный, Северо-Кавказский, Сибирский, Уральский.

smxit

По всем вопросам обращаться по e-mail: sales@smxit.ru

Полную информацию вы можете также найти на сайте www.smxit.ru

## THE ROOTS

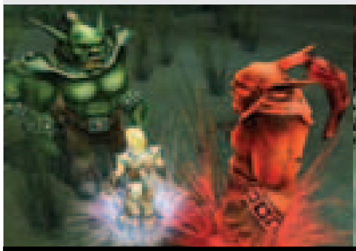
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Cenega Publishing ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Tannhauser Gate ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2004 года

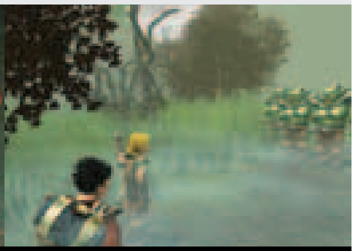
http://www.theroots-game.com

**РОМАН «SHAD» ЕПИШИН**
shadworld@hotmail.com

**Все-таки сон – великая сила. Ведь если верить господам разработчикам, именно царство Морфея удерживает необоримые орды абсолютного зла от вторжения в наш мир. Правда, отдельные негодяи временами прекращают мирно сопеть и лезут на поверхность. Тогда появляются компьютерные игры…**

Своей сюжетной завязкой проект The Roots уже на данной, далекой от финала, стадии разработки походит на десятки прочих игр. Существовал, значится, себе спокойно милый райский мирок Lorath. И все-то ладилось у его обитателей, работа спорилась... Пока, как черт из табакерки, не поперло из тверди зло первозданное. Оно там, видите ли, веками почивало, и непонятно с чего разбушевалось. Далее классическая схема получает стандартное развитие. Берем главного героя Яна, простого сельского парня, который один и может спасти мир. За компанию прихватываем несколько приятелей в команду к нему, и вперед – на ролевые подвиги. В нашем распоряжении до боли знакомое холодное оружие и всевозможная магия. Графически все будто бы очень симпатично, с motion capture, детальной лицевой анимацией и всякими полигональными «вкусностями». Отдельно анонсируется до жути реалистичная погода с правдоподобными туманами, грозами и буранами. Игровая история, бесспорно, знает случаи, когда с умом поданная классика проходила на «ура». Проект The Roots в этом смысле кажется весьма перспективным. Будем надеяться, банальный сюжет и избитая концепция не окажутся гвоздями в гробу игрушки. ■


«Помогите!» – «Молчи, дурак, сами справимся».


Почти как в мультике. Трое из ларца, одинаковы с лица.


Практика показывает, что строить такие райские места – дело неблагодарное. Именно они – первоочередная цель вселенского зла.

## ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

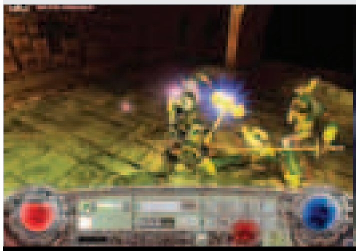
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** PM Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

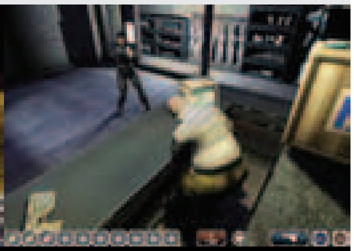
http://www.pmstudios.net/etrom

**РОМАН «SHAD» ЕПИШИН**
shadworld@hotmail.com

**«Etrom: The Astral Essence – проект, посвященный любителям приключений, фэнтезийных романов и ролевых игр», – заявляют сами разработчики. От себя добавлю, что концепцию Etrom наверняка по достоинству оценят почитатели безудержной параноидальной фантастики, граничащей с сумасшествием.**

На дворе год 476 от основания Человеческой Империи – будущее, то бишь. К счастью, не наше с вами, а соседнего измерения. Сразу предупреждаю – все плохо. Нездоровая экология, нездоровый социум, нездоровая архитектура. И психика у создателей игрушки тоже, похоже, не совсем здоровая. Иначе как объяснить их стремление в рамках одного проекта смешать самое закрученное эзотерическое фэнтези с хардкорной научной фантастикой? Пытаться рассказать в этой заметке, чем PM Studios склеивает казалось бы несовместимые элементы – дело гиблое. За сим ставлю вас перед фактом: игроку предстоит сражаться с роботами, танками, закованными в броню инопланетянами, драконами, демонами и самой разнообразной нечистью. В арсенале действительно универсального солдата мечи, секиры и боевые заклинания, соседствующие с энергетическим оружием, тяжелыми пулеметами и базуками. Весь этот балаганчик загнан в рамки лихо закрученного сюжета аж с семью альтернативными финалами и 30 обязательными для посещения уровнями. Не знаю, как вы, а я не могу отделаться от ощущения постоянно преследующих меня после подготовки материала легких шагов безумия. С другой стороны, все гениальное отчасти безумно. ■


Быть может, именно так должен выглядеть трехмерный Diablo?


Сдавайся, толстяк! Из-за тебя весь Чикаго голодает!


Кажется, вот-вот выскочит Гэндальф, а за ним, размахивая огненным хлыстом, как хворостиной, ввалится Балрог.

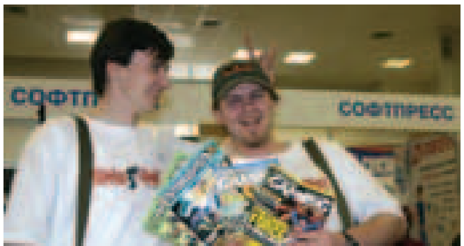
1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



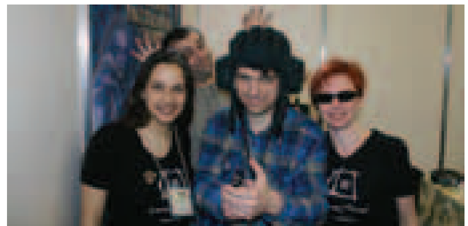
# ИГРОГРАД'

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН chikitos@gameland.ru




Команда разработчиков шутера Wehrwolf обожает журналы «Гейм Лэнда».





Gerokunst, Арт-директор «PC игр», всеми силами пытался нарушить идиллию «композиции». Похоже ему это удалось.








Посетители фестиваля могли поучаствовать в киберспортивных соревнованиях по самым разным играм – начиная от Unreal Tournament 2004 и заканчивая «Тормозилками».



Главный корсар России Дмитрий Архипов решил сменить профиль деятельности.









Взглянуть на гордость игровой Украины – «Сталкера» – хотели все посетители «Игрограда».

Украинский игровой фестиваль «Игроград», как и отечественная КРИ, прошел в этом году уже во второй раз. У этих событий немало общего. Например, поддержка корпорации Intel, которая, похоже, всерьез взялась за игровой рынок. Однако хватает и различий, придающих каждому из этих мероприятий свою долю самобытности. Так организаторы «Игрограда» решили не зацикливаться только на играх и провели под одной крышей еще и локальный киберспортивный турнир, международную ассамблею фантастики «Портал», ярмарку компьютерной техники и художественную выставку-вернисаж «Реальность фантастики». Получилось довольно весело, хотя и немного сумбурно.

Как вы понимаете, пропустить такое событие мы не могли. ИД (game)land остался верен своим главным принципам – концепции поддержки игро-

# 2004

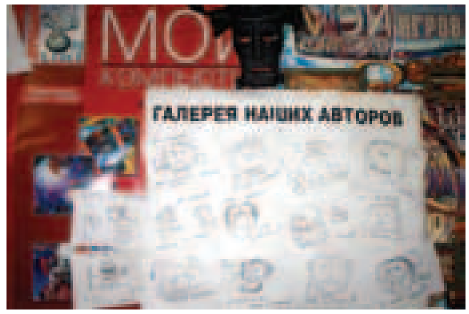
## ЛАУРЕАТЫ «ИГРОГРАДА'2004»

■ **ЛУЧШАЯ ИГРА**
S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl (компания GSC Game World)

■ **ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ**
Xenus (компания Deep Shadows)

■ **САМЫЙ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ**
«Вий: История, рассказанная заново» (компания Crazy House)

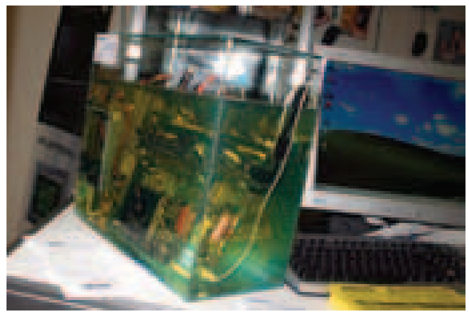


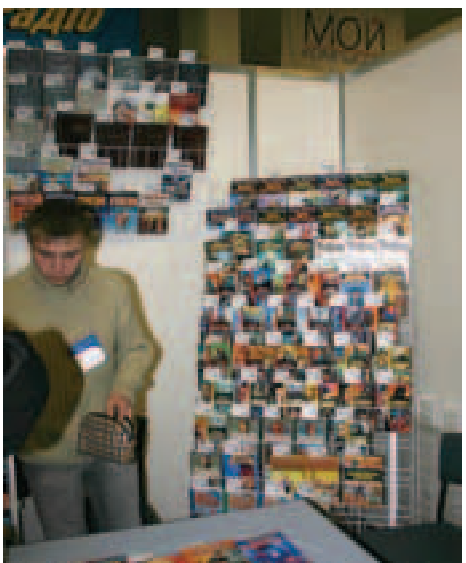





«Гелеос» – единственная российская команда разработчиков – хвастает аркадными гонками Fast'n'Funny.





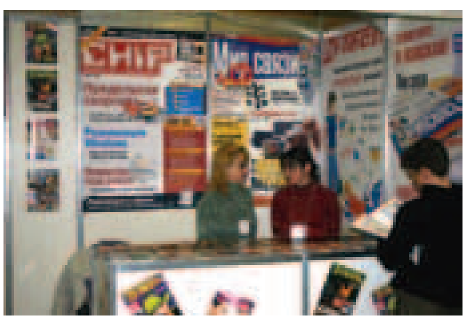


«Фантастическая компьютерная неделя» была посвящена не только играм, но и, собственно, научной фантастике и фэнтези.





Стенд «Гейм Лэнда» пользуется неизменной популярностью.






вой индустрии и освещения всех важных событий мира интерактивных развлечений. Неудивительно, что мы были единственными участниками «Игрограда» со стороны российской игровой прессы. Правда, в этот раз у нас не было плазменной панели с любимым развлечением редакции Soul Calibur 2, но и без того на нашем стенде порой становилось жарковато. В общем, главные цели мы выполнили: и себя показали, и с местными геймерами познакомились, и ведущие украинские разработки проинспектировали.

Естественно, таить от вас сведения о наиболее любопытных проектах, представленных на «Игрограде», мы не собираемся. В этом номере вы найдете рассказы о вторых «Казаках» и Xenus'е. Готовятся материалы о перспективном шутере Wehrwolf и танковом симуляторе «Т-72: Балканы в огне». А на следующих двух страницах вы найдете отчет о полудюжине других запомнившихся игр. Надеемся, этот материал будет интересен для вас! ■

# ИГРОГРАД' 2004:

## TELLADAR CHRONICLES

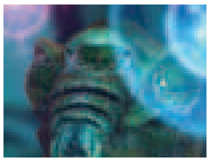
- **ЖАНР:** STRATEGY
- **РАЗРАБОТЧИК:** MINDLINK STUDIO
- **ОНЛАЙН:** HTTP://WWW.MINDLINK.COM.UA



Telladar Chronicles задумывается как целая серия фэнтезийных стратегических игр. Сейчас в активной разработке находится помиссионный тактический варгейм в реальном времени TC: Decline. Кроме того, уже запланировано сюжетное продолжение – пошаговая стратегия TC: Reunion.
В основе истории о Тэлладарской Империи лежит конфликт между орками и людьми (на стороне последних выступают эльфы, кентавры и дварфы). Выяснять отношения противоборствующие стороны будут в масштабных сражениях с участием сотен воинов. Каждый боец обладает рядом характеристик, снаряжением и моралью, а управление с помощью различных построений и команд осуществляется на уровне небольшого отряда – остальными частями заведует AI. Особая гордость разработчиков – движок Battalist Engine – может запросто показывать в кадре более 20000 анимированных объектов. Представляете размах баталий?
Даже на уровне альфа-версии было видно, что проект обладает огромным потенциалом. Главное, чтобы разработчики его не растеряли. ■

## ABYSS LIGHTS: FROZEN SYSTEMS

- **ЖАНР:** SIMULATOR
- **РАЗРАБОТЧИК:** ABYSS LIGHTS STUDIO
- **ОНЛАЙН:** HTTP://WWW.ABYSS-LIGHTS.COM



Компания Abyss Lights замахнулась, ни много ни мало, на лавры FreeSpace и Wing Commander. Свой почти одноименный проект Abyss Lights: Frozen Systems разработчики позиционируют как боевой космический симулятор, выполненный в духе легендарных представителей жанра.
Действие игры происходит на просторах нашей Галактики во времена, предшествующие появлению человечества. Этот факт, кстати говоря, определяет интересную особенность Frozen Systems – взгляд на космос из глаз инопланетного разума: играть предстоит за пилота кремнийорганической расы аспирогов. Всего будет доступно шесть типов кораблей (от крохотного истребителя до внушительного крейсера), принадлежащих различным расам. А повеселиться в открытом космосе можно будет на протяжении более чем 20 миссий. Между прочим, этот динамичный и яркий аркадный космосим в стиле fly'n'shoot является лишь началом целой серии проектов разных жанров, объединенных вселенной Abyss Lights. ■

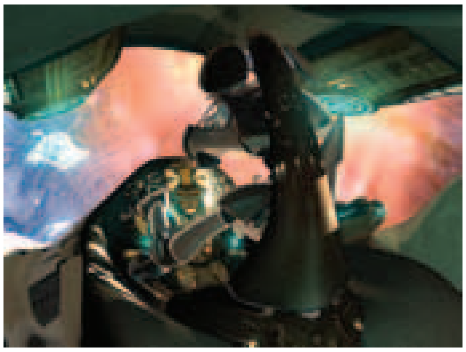
## PORTAL TO ANOTHER WORLD

- **ЖАНР:** MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** AW GROUP
- **ОНЛАЙН:** HTTP://WWW.AWPLANET.COM



Эта игра – единственный из всех представленных в рамках данного материала проектов, запуск которого уже состоялся (хотя он до сих носит статус бета-версии). Два года успешного плавания в море современного игробизнеса – срок немалый. В чем секрет?
Portal to Another World – это условно-бесплатная MMORPG, базирующаяся на научно-фантастическом сюжете. Конечно, по части графики игре далеко до монстров типа Lineage II, однако у нее есть три несомненных достоинства. Во-первых, размер клиента игры – менее 2 Мбайт! Во-вторых, трафик составляет от 0.2 до 1 Мбайт/час. В-третьих, ежемесячная плата невысока ($3) и необязательна: в бесплатной версии есть лишь несколько небольших ограничений, и чтобы добраться до них, по заверению разработчиков, вам понадобится пара лет напряженной игры. А по части игрового наполнения и поддержки пользователей проект даст фору многим коммерческим «монстрам». Подумайте, может быть, и вам стоит присоединиться к 7000 активных пользователей Portal to Another World! ■













# ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

## ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО

- **ЖАНР:** ADVENTURE
- **РАЗРАБОТЧИК:** CRAZY HOUSE
- **ОНЛАЙН:** HTTP://GAMES.CRAZYHOUSE.RU



Говорят, что жанр видеоквестов давно мертв... Компания Crazy House пытается доказать, что это не так. И, между прочим, небезуспешно. Квест «Вий: История, рассказанная заново» выглядит колоритной и удивительно свежей игрой.
За основу сюжета, как следует из названия, взята знаменитая повесть Николая Васильевича Гоголя. При этом максимальное внимание разработчики уделяют исторической и художественной достоверности. Правда, в отличие от душещипательных событий, описанных классиком, у игрока будет возможность спасти главного героя – Хому Брута.
Основное достоинство игры – это, конечно, великолепная атмосфера, которая была бы невозможна без превосходной работы актеров. Ну и, в конце концов, кто лучше может передать переживания персонажей – собранные из полигонов буратины или живые люди? Вот и мы тоже так думаем... Отличный интерактивный фильм – примерно так можно охарактеризовать этот проект. ■

## STAR MASTER

- **ЖАНР:** SIMULATOR/MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** UCT
- **ОНЛАЙН:** HTTP://WWW.STARMASTERONLINE.COM



Солнечная система охвачена войной, главными действующими лицами которой являются люди и те, кто ими когда-то был, – Други, существа с человеческим телом, управляемые организмом-симбиотом. Беда в том, что они не одиноки – во Вселенной ведь существуют и другие расы... Такова завязка онлайновой помеси космосима с MMORPG под названием Star Master.
Планы разработчиков проекта необычайно масштабны: они собираются построить огромный мир, в котором персонажи смогут создавать целые флотилии космических кораблей и устраивать гигантские побоища с участием сотен звездолетов. Как и в любой нормальной онлайновой RPG, игроку придется управляться с персонажем, обладающим рядом атрибутов и умений. Кстати, помимо приключений в безвоздушном пространстве предполагаются и высадки героев на планеты. Задумки интересные, но смогут ли разработчики воплотить их в жизнь? Это мы узнаем в декабре 2004-го. ■

## HEART OF ETERNITY

- **ЖАНР:** TPS/RPG/ACTION
- **РАЗРАБОТЧИК:** UDC-GAME
- **ОНЛАЙН:** HTTP://WWW.UDC-GAME.COM



Киевская команда UDC-Game уже в течение двух лет работает над монструозным гибридом из трех жанров TPS/RPG/action – фэнтезийной игрой Heart of Eternity («Сердце Вечности»). Проект интересен, в первую очередь, мощной боевой системой, объединяющей элементы экшна и ролевой игры. Схема следующая: язвить противника и уворачиваться от него надо, полагаясь на собственную реакцию, а при попадании следует расслабиться – повреждения рассчитываются на основе ролевой системы. Добавьте сюда восемь видов базовых «пинков» (плюс специальные), возможность настройки атакующих действий под разные типы схваток (например, верхние удары против всадников), несколько комбо и вы получите одно из лучших боевых взаимодействий. В остальном нас ожидает довольно обычное ролевое наполнение (если не считать пока еще экзотической езды на лошадях): развитие персонажа, мультивариантность выполнения квестов, магия четырех стихий и так далее. Правда, оценить качество реализации этих элементов мы сможем не ранее конца этого года. ■













# СЛОВО КОМАНДЫ

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**0** – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

**1.0- 1.5** – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

**2.0- 2.5** – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

**3.0- 3.5** – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

**4.0- 4.5** – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

**5.0- 5.5** – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

**6.0- 6.5** – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

**7.0- 7.5** – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

**8.0- 8.5** – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

**9.0- 9.5** – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими связными. Новая серия Warcraft.

**10.0** – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

## ИГРА НОМЕРА



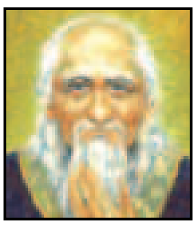
**Disgaea: Hour of Darkness**
**стр. 76**

**В Disgaea нет дорогих анимешных роликов и красивой трехмерной графики. Но при этом игре все журналисты ставят не менее 8 баллов из десяти и сравнивают ее с крупными хитами от Square Enix. И первенство последних – под вопросом.**

## ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

### Петр Головин
**Прорицатель**



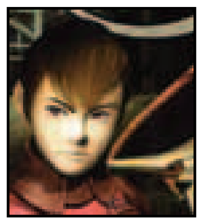
Если бы во времена Doom мне показали скриншоты из Far Cry и сказали, что так будут выглядеть компьютерные игры, я вряд ли поверил своим глазам. Интересно, а что же будет лет, эдак, через «дцать»?

### Алексей Ларичкин
**Никола Питерский**



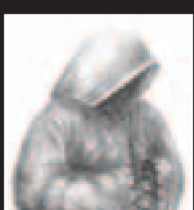
Московская часть редакции катит бочку на питерскую диаспору (то бишь на нас с Wren'ом). Нас мало, но мы в тельняшках. В обиду себя не дадим. Что еще? Ах да, Зенит – чемпион!

### Константин «Wren» Говорун
**Меломан**



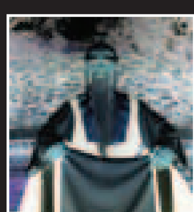
Слушаю мексиканский христианский рок и радуюсь: еще есть альтернатива гадостной «тяжелой» музыке, которую предпочитают российские «чиста продвинутые пацаны». Осталось ознакомиться с индийским рэпом.

### Михаил Разумкин
**Писсемист**



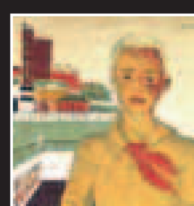
**Отвечаю нашему прорицателю. Если дела и дальше так пойдут, то лет, эдак, через «дцать» ничего не будет. Игры вообще запретят, а люди, если они к тому времени останутся, будут в лапту развлекаться.**

### Леонид Андруцкий
**Призрак сети**



**В конце мая пришла бандероль из Новой Зеландии. Пишет наш бывший соотечественник. Он нашел наш журнал на берегу океана. Прочел – обалдел. Прислал кусок эльфа (из «Властелинов»). Вкусно...**

### Алик Вайнер
**Юный Шифроватор**



**Я не я – корова не моя, такие мысли возникают если, вдруг кто-то хочет бабки твои приуменьшить, якобы штраф, блин. А я вот, люблю без штрафов... Юность проходит, и они, бабки, должны только увеличиваться, а не наоборот...**

### Алекс «Glagol» Глаголев
**Странник и его тень**



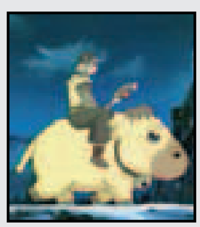
Синий-синий иней
Лег на провода,
В небе темно-синем
Синяя звезда...
У-у-у, только в небе,
небе темно-синем!
Эх, щас бы взять билет в один конец и умотать отсюда на край света!

### Katia Reyer
**Наша читательница из Германии**



Hali-Halo!
Ich glaube, dass dieses Magazine best Spass gibt! Meine lieblings Autors sind Kuper, Glagol und Wren naturlich! Wie geht's, meine Lieben Herren?! Willkommen nach Muenchen!!!

### Ворон
**Тупая Пучегуса**



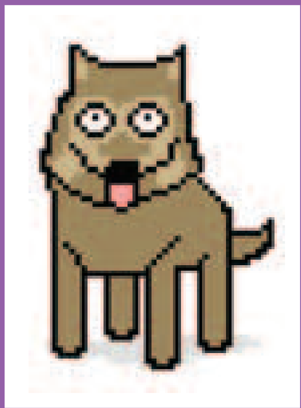
Играли мы тут с Радужным в подпольный командный чемпионат по Soul Calibur 2. Жутко тупили. Протупили до третьего места в итоговом рейтинге. Очень довольны собой, хотя был шанс дотупить до второго.

GAMEPOST
СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ
e-shop http://www.e-shop.ru



©2004 «Strategy First Inc.« All rights reserved. ©2004 «Game Factory Interactive Ltd.« All rights reserved.
©2004 «Руссобит Паблишинг« Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80





**Валерий «А.Купер» Корнеев**

valkorn@gameland.ru

# НИЧТО НЕ ЗАБЫТО

**Когда деревья были побольше, небо – поголубее, а приставки – попроще, я работал в совсем другом игровом издании. Лидирующем, читаемом, ударно рекламируемом и кругом-бегом ужасно популярном. Там имелись все рубрики, которые нужны настоящему геймерскому журналу, а все авторы были способными энтузиастами. Для пущего разнообразия некоторые материалы публиковались на лицензионной основе, являясь переводами статей из ведущего французского мультиплатформенного издания Joypad. Короче говоря, ситуация примерно как в «СИ» в наши дни. За тем лишь исключением, что на дворе шел 1994-й год.**

Журнал назывался «Видео-Асс Dendy: новая реальность», исправно финансировался фирмой Steepler и несколько лет занимал передовую (и единственную) строчку в списке отечественной игровой периодики. Попал я туда несколько нетрадиционным образом – выиграв конкурс читательских рисунков и получив под немигающим взором телекамер от Сергея Супонева, мир его праху, пару восьмибитных картриджей (кажется, Rush'n Attack и Formula 1). Редакция предложила сотрудничество, я согласился, а дальше как-то так вышло, что от иллюстрирования рубрик перешел к рецензированию игр. Интересно другое. Десять лет назад в России уже существовала весьма профессиональная, по тем временам, редакция мультиплатформенного игрового журнала, лучше всего описываемая именно словом «редакция». Со своим офисным помещением и складом, с постом охраны на входе, с комнатой архива и просмотровым залом, с десятком рабочих мест, большим парком приставок и внушительной игротекой. Если вас это не впечатляет – напомню, что первые номера «Страна Игр» делались буквально «на коленке» в крохотной подсобке магазина, а коллективы появившихся впоследствии журналов об играх для ПК ютились все больше по съемным квартирам. Что-то похожее на «Видео-Асс» было только в «Магазине игрушек», вскоре переименованном и дошедшем до наших дней в виде высокомерного журнала-отшельника.

Следующее поколение консолей оказалось не по зубам массовому российскому игроку (Panasonic 3D0 стоила $400), а так как финансовое благополучие Steepler зиждилось на продажах окончательно ставших немодными восьмибитных клонов NES – с чем не менее успешно справлялись уже несколько компаний-конкурентов – настали тяжелые времена, и кислород подведомственному журналу был перекрыт. В этой ситуации редакционный коллектив поступил, наверное, самым правильным образом – создав на тех же производственных мощностях свой собственный журнал под названием «Великий Дракон». Латинская буква специально подчеркивала преемственность изданий, а странноватое название объяснялось просто – так называл себя один из лучших авторов, на страницах «Новой реальности» проявивший себя как талантливый исследователь игрового мира. В ситуации, когда контакты с западными издателями оказались оборванными, сторонняя финансовая подпитка иссякла, а рекламы не было вообще никакой, руководство решило, опять же, поступить оригинальным образом и максимально ориентировать журнал в сторону читателей. Каждый, кто присылал в редакцию описание игры, «размышление на тему» или просто подборку секретов, имел неплохой шанс быть опубликованным. Это сразу же обеспечило огромную читательскую любовь и насмешки коллег по цеху, записавших «BD» в разряд фэнзинов. Пока журналисты «серьезных» PC-изданий потешались, фэнзин издавался на качественной бумаге двадцатипятитысячным тиражом, существовал без всякой рекламы исключительно на деньги с продаж и прекрасно держался на фоне двух конкурентов – «Страны Игр» и «Official PlayStation Россия». Изначально взяв курс на лицензионный рынок, издания (game)land оказались противопоставлены «народному» «Дракону», чьи авторы рецензировали игры вне зависимости от территориальной принадлежности – так, в конце девяностых на страницах «BD» можно было найти исчерпывающие сведения о новейших японских играх для PlayStation (пиратские копии которых в изобилии лежали на развалах с дисками), в то время как «Страна» упоминала о них лишь вскользь, дожидаясь дебюта локализованных версий в Европе или США. Далеко отошедший от типовых канонов, «Дракон» стал притчей во языцех игровой журналистики, сравнить его можно только с американским журналом GameFan – для одних геймеров это было любимое издание, удовлетворяющее их информационные и даже коммуникативные потребности, для других – эталон дурновкусия, любительского подхода и непрофессионализма как такового. Сам я сомневаюсь, что особо ярые критики «BD» вчитывались в объект ненависти и насмешек: тамошний раздел новостей и аналитические материалы объективно не уступали аналогичным рубрикам в изданиях-конкурентах. Впрочем, главной проблемой журнала как раз была пропасть между текстами опытных авторов и читательскими опусами, между «официальными» иллюстрациями и рисунками на бумаге в клеточку. Весь жизненный цикл «BD» – классическая попытка усидеть на двух стульях разной высоты, стоящих друг от друга в паре метров.

Но в этом самом журнале мы с Костей Говоруном приобрели бесценный опыт работы. Мало того, мы постарались перенести в «Страну» все лучшее, что было в «BD». И хотя «Великий Дракон» уже не выходит, его помнят тысячи геймеров СНГ, отзываясь о старейшем консольном издании не иначе как о «журнале с душой». За затерытыми словами – искренность тех, кто на протяжении десятилетия принадлежал удивительно лояльному и открытому кругу читателей, сплоченному вокруг уникального авторского коллектива.

Очень приятно, что частичка этого братства влилась в аудиторию «Страны Игр». ■

**Домашнее чтение:**

Страница «Великого Дракона» в Интернете: http://www.gdragon.ru/

Форум на этом сайте служит местом встречи ностальгирующих читателей, который год обсуждающих планы возрождения журнала из пепла.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



к хорошему привыкаешь быстро



Характеристики:

Выходная мощность - 135 Вт
сабвуфер - 60 Вт
сателлиты - 5x15 Вт

Диапазон воспроизводимых частот:
35 Гц - 18 кГц

Магнитное экранирование

Деревянный корпус

Пульт дистанционного управления в комплекте

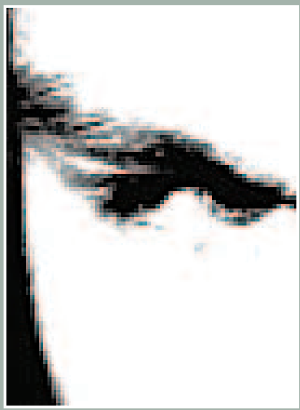


модель **JB-641**

Jetbalance

www.jetbalance.ru

**Дистрибуторы:**
**Lizard** (095) 780.3266; **Деникин** (095) 787.4999; **ELSIE** (095) 777.9779; **Citilink** (095) 744.0333



**Артем Шорохов**

cg@miranime.net

# ЕЩЕ ОДНО «ПОЧЕМУ?»

**А вы заметили, что все мы как-то незаметно привыкли считать видеоигры искусством? Интерактивным, игровым, живым, разным, простым и сложным, для казуалов и нет – но искусством. Особенно часто это слово можно услышать применительно к «тем самым», старым играм – тем, на которых мы выросли, под присмотром которых взрослели, в чьем обществе жили в полном смысле этого слова. И все чаще звучат совсем другие слова в адрес игр современных, тех, что заменяют нам не жизнь, а автобусную остановку, не обед, а бутерброд, не жену, а фото в Интернете.**

Основным аргументом служит утверждение, что «тогда» игры делали с душой (острословы тут же вспоминают высоченные деревья и ненатурально зеленую траву, что росла у дома), а сейчас-де, балом правят деньги, и только они. Вроде бы складно получается: родился новый вид искусства в семье бедных, но гордых студентов-родителей, вырос в атмосфере дружеских пирушек и крепкого семейного счастья, да и сбился с пути истинного, погнавшись за длинным дензнаком иностранного производства. Но как-то ненароком всегда забывается, что аудитория видеоигр все растет и растет, а денег индустрия приносит все больше. «Как же так? – возмущается очередной геймер. – Я всяких там покемонов терпеть ненавижу, мои друзья тоже, а в японских чартах (японцы ведь – законодатели видеомоды!) они всегда на первом месте…» Не иначе как любители попсы постарались, губят наше, элитного меньшинства, законное право на удовольствие. И вот так, под шумок, под ворчание и сложилось некоторое мнение о том, что игры, мол, искусство, которое попсы не терпит. И гордые вальяжные мужи, не скрываясь, тыкают указательным перстом в коробочки с дисками: «Искусство. Попса. Снова попса. А вот это немножко искусство – но только до четвертого уровня».

Но позвольте, ведь мы говорим про товар! Про продукт планового заказа, про работу целой группы лиц, осознанно выбравшей создание видеоигр своей профессией. Мы говорим про область, где в ходу бета-тестирование, мониторинг аудитории и ежемесячная заработная плата. И, конечно же, четкое руководство и координирование. А ведь искусство – это от начала и до конца плод усилий одиночек, гениев, то прозябающих в бедности, то резвящихся в хоромах. Художников, ищущих самовыражения, выплеска себя на холст, в скульптуру, в сонет…
Слышу, слышу, кто-то называет имена кинорежиссеров, фамилии культовых персоналий игрового мира. Все верно. Великие фигуры были, есть и будут. И в этом смысле на одну доску мы имеем право ставить и Боттичелли, и Наполеона. Но станет ли последний от того деятелем культуры, гением искусства? Вряд ли. Похоже, пришла пора раскрыть карты: условно произведением искусства нельзя назвать то, что поддается абсолютному копированию. В силу очевидных причин мы не обращаемся к литературе и поэзии – они, как и мысли, как и музыка, не нуждаются в материальном воплощении. Но визуальные виды искусств, скульптура, живопись, зодчество… они уникальны и невоспроизводимы. Вы можете пытаться воссоздать из пластилина Венеру Милосскую, снять ксерокопию с Джоконды, сфотографировать Собор Парижской Богоматери… Но вы не получите идентичной копии, такой, которая непринужденно заменила бы оригинал. Зато вы можете переписать диск с игрой. Цифровая информация не потеряет ни грана собственной уникальности, она будет бережно доставлена на прилавки магазинов всего мира, нивелировав фонограмму поп-певца, новый боевик или очередную серию Final Fantasy до простого кусочка пластика стоимостью в несколько условных единиц. И действительно, многие искусствоведы уже давно пришли к мысли, что кино как искусство умерло в тот день, когда кинопленку научились копировать, что искусство фотографии едва ли не после самого своего рождения превратилось в торговлю открытками, а достоверность звучания так называемой «неклассической» музыки зависит лишь от качества домашней стереосистемы. Сами собой сформировались условия, когда предмет искусства можно продать сразу многим и дешево, вместо того чтобы подарить кому-то одному, но тому, кто будет знать, что ЭТО – есть только у него и никогда и ни у кого не появится точно такой же вещи, некогда созданной гениальным автором. Картины классиков выставлены в галереях или спрятаны от всех в частных коллекциях, они бесценны или стоят баснословных денег – в то время как (да, те самые!) казуалы любуются на свой новый настенный календарь.

Такая вот упрощенная схематичная разница между преходящим и вечным: целые индустрии перерождаются перед необходимостью угодить сразу и всем. Видеоигры и кино извиваются немыслимыми узорами в попытках предугадать вкусы и желания своих потребительских ниш. И только гении-одиночки творят «для себя», отгоняя меркантильные мысли о том, как, кому и за сколько можно будет продать свое творение.

Однако оставим пустой формализм. Ведь каждый, я уверен, понимает, что все перечисленное – лишь попытка загнать нематериальное в какие-то четко видимые рамки. Мы все верим, что каждый художник, каждый сценарист, каждый дизайнер (и каждый программист, ну конечно!) – вкладывает в свою работу душу. Ведь для нас искусство то, что наполняет радостью сердце и освещает душу. А такие игры – для каждого свои, будь то хоть ICO, хоть покемоны. Играйте, друзья, и будьте счастливы! ■

**Вместо эпиграфа…**

*Нельзя скопировать деньги и… искусство: даже если никто ничего и не заметит, результат все равно будет являться подделкой.*

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
CALL OF DUTY™
Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.
Никогда еще война не была такой реальной.
1С ФИРМА «1С»
Infinity Ward
ACTIVISION
© 2003 Права принадлежат компании Activision, Inc. и ее лицензиарам. Опубликовано и распространяется компанией Activision, Inc. Activision – зарегистрированный товарный знак, и Call of Duty – торговая марка компании Activision, Inc. и ее лицензиаров. Все права защищены.
© 2003 Разработано компанией Infinity Ward, Inc. Эта продукция содержит программные технологии, лицензированные компанией id Software, Inc. («id Technology») id Technology © 1999-2003 id Software, Inc. Все права защищены. Иконка рейтинга – зарегистрированная торговая марка компании Entertainment Software Association. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью своих владельцев.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Nippon Ichi
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.atlus.com/dis/

# DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

## ЗЛОВРЕДНЫЙ ПОЖИРАТЕЛЬ ВРЕМЕНИ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

**Это любовь с первого взгляда. Еще в сентябре прошлого года с утра до вечера я двигала фигурки бойцов по полю, подбирала им экипировку, «пробивала» нужные мне законы в парламенте мира демонов, изучала прохождения, смеялась над сюжетными сценками.**

Прошли осень и зима, игру заметили «большие» издатели, Koei взялась за локализацию в Европе, на улице светит солнце и зовет гулять, а я хоть раз в неделю, но возвращаюсь к Лахарлу, Этне и Флонн. И отнюдь не по служебной необходимости.

### В ЧЕМ СИЛА, БРАТ?

Nippon Ichi удалось невозможное. Компания доказала миру, что не деньги решают все. В Disgaea нет дорогих анимешных роликов и красивой трехмерной графики. Да что там – нет даже самого «простого», качественного двухмерного арта в больших количествах – раз за разом нам показывают одни и те же картинки. Из достоинств такого рода можно выделить разве что качественные вокальные композиции – на уровне незабвенного сериала Lunar. Но при всем этом игре все журналисты ставят не менее восьми баллов из десяти и сравнивают ее с крупными хитами от Square Enix. И первенство последних – под вопросом.

Какая магия заворожила поклонников RPG по всему миру? Я не случайно вспомнила о Lunar – игры от Nippon Ichi в первую очередь привлекли внимание именно тех людей, что уже почти потеряли надежду увидеть сиквел шедевра от Game Arts. Их подкупило сочетание понятного прежде всего им (но не только – «простые смертные» тоже будут довольны!) юмора, идеального геймплея и полного отсутствия нелепых недостатков, связанных с применением новейших технологий (забудьте о плохой камере, неудобном управлении в 3D, плохих полигонных моделях – здесь такие оценки просто неприменимы, вот и все). И, как в случае с Lunar, здесь речь идет не о чисто японской игре, по какому-то недоразумению изданной в США. Даже в США Disgaea сметали с прилавков, притом что раскруткой игры до релиза никто не занимался вообще, и узнавали о ней люди случайно, наткнувшись на восторженную рецензию в журнале или сообщение на форуме. Точных данных о продажах в прессу не поступало, однако запасы игры несколько раз иссякали во всех крупных американских сетевых магазинах – это неоспоримый факт, а уж издание игры в Европе, контракты на локализацию двух следующих проектов Nippon Ichi и открытие компанией собственного офиса в США говорят о многом. В первую очередь – о том, что геймеры не потеряли еще вкус к хорошим играм, и все больше казуалов взрослеют и перехо-

### ГЕО-ПАНЕЛИ

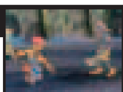
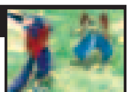
**В тактических RPG поле боя принято делить на клеточки, Disgaea – не исключение. У каждой из них могут быть свои характеристики (например, зависящие от типа местности), но здесь не совсем так. Клетке может соответствовать определенный цвет (его индикатор позволяется отключать), который сам по себе ничего не значит. Но если, скажем, взять артефакт («гео-символ») и положить, к примеру, на синюю поверхность («гео-панель»), то все однотипные участки местности обретут особые свойства. Например, у стоящих на них бойцов может быть усилена атака, отключена магия, добавлена неуязвимость… Вариантов множество. Артефакты можно перекладывать с места на место и уничтожать, что дает огромную свободу при планировании сражения.**

### УЧЕНИКИ И УЧИТЕЛЯ

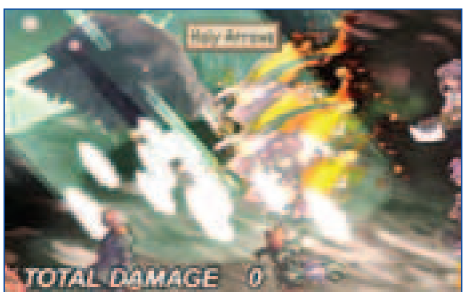
#### СОБИРАЕМ ЗОНДЕРКОМАНДУ



**В терминологии Disgaea присутствует знакомое слово «мана», но здесь оно означает репутацию бойца, а не его резерв магической энергии. Хотя… как посмотреть. Новые члены команды не нанимаются за деньги, а «призываются» с помощью той самой маны и становятся учениками своего создателя. Ирония в том, что выгоду от такой связи получают исключительно учителя – они могут перенять у своих подопечных их заклинания, но не способны передать им ничего. Такова суровая реальность мира демонов.**

| ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ | | ЛУЧШЕ, ЧЕМ | |
|---|---|---|---|
| Dark Chronicle |  | Arc: Twilight of the Spirits |  |

САМЫЙ ГЛАВНЫЙ РОЛЕВОЙ ХИТ ЭТОГО ГОДА В ЕВРОПЕ.




Слабость графического движка компенсируется качеством дизайна магических атак.



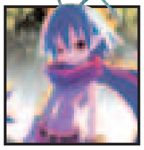

Типичная совместная атака. Хотя участвовать в ней одновременно могут и четверо.




Вот такие «рандомные» карты кроются внутри каждого из предметов. Также обратите внимание на надпись. Герой четырехкратно поменял цвет группы гео-панелей, что нанесло урон всем находящимся на них существам.

**ВЕРДИКТ**

ЛУЧШЕ ВСЕХ



**9.0**

НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**

Оригинальный юмор, идеальная система боя, отличный дизайн монстров, интересный сюжет, хорошая музыка, качественная локализация.

**МИНУСЫ**

Устаревший графический движок, мало арта, нет анимешных роликов.

Лучшая RPG года. Или хотя бы одна из. Предмет поклонения будущих поколений геймеров.

## АССАМБЛЕЯ ДЕМОНОВ

### ПРИТОН КОРРУПЦИОНЕРОВ




**Dark Assembly – своего рода парламент – призван принимать все решения относительно увеличения ассортимента в магазинах, повышения ваших принципиальных характеристик (например, возможности контратаковать). Каждый раз состав «депутатов» меняется случайным образом, но в любом случае это около двух десятков демонов различных классов, каждый из которых имеет собственное мнение относительно вашего запроса. От геймера требуется изучить настроение народа, и дать колеблющимся взятки в виде предметов из своего инвентаря. А затем уже только начинать голосование.**



дят в стан хардкорщиков.

## ДЕМОНЫ И АНГЕЛЫ

Представьте, что вы просыпаетесь и узнаете, что пока вы спали прошло два года, ваш отец умер, а за принадлежащий вам по праву рождения трон борются чуть ли не все жители королевства демонов? Как может отреагировать избалованный мальчишка на то, что умная и красивая девушка безвозмездно предлагает ему свою помощь? Конечно же, он воспримет это как должное и поначалу совсем не будет учитывать ее чувства. Пока не поймет, что такое дружба и не поверит в любовь. Но сначала будет звать ее вассалом и шпынять по мелочам, не замечая как та хихикает у него за спиной.

А как поступит девушка, нежная, добрая и ласковая, маленький ангелочек, не понимающая, как можно ненавидеть и зачем быть злым, если ее отправят убить самого страшного демона? В одиночку. Как поступит она, поняв, что все, чему учили ее в детстве, – ложь, что под личиной жестокого убийцы и грубого хама таится нежная душа человека, способного любить? Она не может поверить в предательство человека, который воспитал ее, и никогда не пойдет на сделку со своей совестью. Но можно ли жить так и остаться в живых в этом жестоком мире?

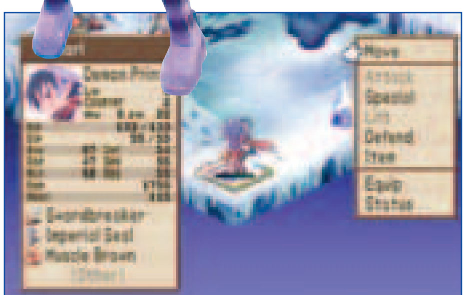
Истина в том (возможно, для кого-то это и вовсе будет открытием), что при всей своей комедийности Disgaea на голову сильнее, чем любая из последних частей Final Fantasy. В ней начисто отсутствуют лишь пафос, принимаемый многими за эпичность, бредни сумасшедшего, расцениваемые как философские изыски, слезливость в духе женских романов, принимаемая геймерами за историю любви. В Disgaea – все настоящее, лишь только замаскированное гиперболами, намеками, издевками, сарказмом. Lunar не был игрой для детей и даже подростков, Disgaea с блеском продолжила его дело.

## ЛЮДИ И МОНСТРЫ

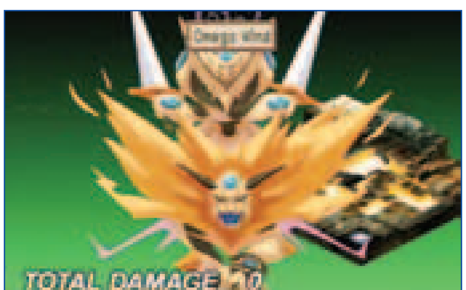
В Disgaea перемещаться в реальном времени можно только в одном месте – замке Лахарла, принца мира демонов. В нем мало NPC, и разговор с ними необязателен для продвижения по сюжету. Игра разделена на главы, в начале и конце которых демонстрируются заскриптованные сюжетные сценки, после чего вы получаете свободу передвижения. Закупив предметы экипировки, можно отправляться на бой – девушка рядом с телепортатором переместит вас на вновь открывшуюся локацию (необходимо для прохождения главы), или на любую из уже посещенных – это полезно для того, чтобы получить побольше опыта и денег, если их не хватает. Далее следует обычно еще одна сценка и уже непосредственно начинается бой. Пошаговый. Все это, как видите, реализовано не слишком оригинально – как во многих других японских тактических RPG. Но зато абсолютно идеально.

Перечислю хотя бы частично «фишки» боевой системы Disgaea. Помимо сюжетных героев в команду можно набирать неограниченное (в разумных пределах) количество наемников. Существует множество классов бойцов-людей, но на свою сторону позволяется привлекать и монстров. Любых, кроме боссов. В Disgaea никто не умирает безвозвратно, но оживление стоит немалых денег – куда больших, чем просто лечение. Во время боя выставлять допускается одновременно не более 12 бойцов, но полуживых допускается опера-

**Я НЕ СЛУЧАЙНО ВСПОМНИЛА О LUNAR – ИГРЫ ОТ NIPPON ICHI В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ПРИВЛЕКЛИ ВНИМАНИЕ ИМЕННО ТЕХ ЛЮДЕЙ, ЧТО УЖЕ ПОЧТИ ПОТЕРЯЛИ НАДЕЖДУ УВИДЕТЬ СИКВЕЛ ШЕДЕВРА ОТ GAME ARTS.**




Набор команд стандартен: атака, спецприемы, применение предметов, уход в защиту…




Магия делится по элементам (огонь, лед, ветер), есть и нейтральная (звездная).

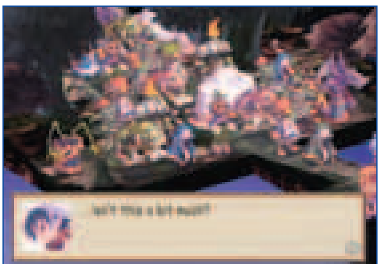



Демоны оперируют силами Тьмы и Хаоса. Впрочем, если их не прокачивать, то очень скоро любой жалкий человечишка станет сильнее.

http://www.atlus.com/dis/

## ЮМОР

**Ах, диалоги, они одинаково смешны и в оригинальном варианте с субтитрами на английском, и в локализованном… Но юмор в Disgaea – повсюду. Каждое действие – от покупки нового меча в магазине до операции по пленению монстра – заставляет умиленно улыбнуться. Самый же шик – «превью» следующих глав, демонстрирующиеся в конце уже пройденных. Поклонники аниме мгновенно оценят всю прелесть этих пародийных сценок, где обыгрываются хорошо известные им шаблоны различных жанров (от школьных комедий до спортивных «производственных романов»), до обычных геймеров «доходить» будет чуть дольше, но нужный эффект будет достигнут.**



Многие желают взять власть в свои руки…

тивно менять на бодрых и здоровых «со скамейки запасных». Монстров при желании можно искусственно усиливать, превращая двух страшилищ, скажем, 20-го уровня в одно, но 40-го. Соответственно, здоровье и сила его неимоверны, но и опыта получаете куда больше… Детище Nippon Ichi просто пересыщено свежими идеями, и это одно могло бы оправдать любые недостатки.

Что же в игре не так? Например, спорной можно назвать систему начисления опыта, согласно которой все достается убившему врага. За лечение же и вспомогательные заклинания боец не получает ровным счетом ничего. Эта проблема не нова, она присуща многим тактическим ролевушкам. В Disgaea решается она так: можно у лекарей заодно прокачивать атакующие навыки, например – научить бойца хорошо владеть луком, а можно просто активнее использовать его в качестве участника совместных атак, заканчивающихся гибелью врага. Дело в том, что в таких случаях опыт начисляется всем бойцам вне зависимости от нанесенного ими урона (даже если он нулевой!). Так что без лекарей высокого уровня не останетесь. Другая проблема – некоторая несбалансированность системы совместных атак, так как получается, что одного и того же сильного бойца разрешается задействовать несколько раз за раунд, причем это выглядит как искусственный прием, а не тактическая хитрость. Но и это можно считать мелочью, попыткой придраться.

### ЗВЕЗДОЛЕТЫ И ПОРТАЛЫ

Почти все «сюжетные» миссии, помимо обычного сражения с монстрами, предлагают и небольшую загадку. Система гео-панелей (см. врезку) позволяет навязывать геймеру интересные ограничения, в том числе и связанные с внешним видом локации («космический корабль», «ледяной мир», «море огня» и так далее). Например, можно поделить карту на части так, чтобы ваши бойцы были вынуждены передвигаться по некоему «коридору» под ударами магии с большим радиусом действия, либо же оказывались вовсе беспомощными до тех пор, пока не будет отключена неуязвимость для монстров. Вариантов много, и решение встающей перед вами проблемы не всегда очевидно. Disgaea – игра не для средних умов.

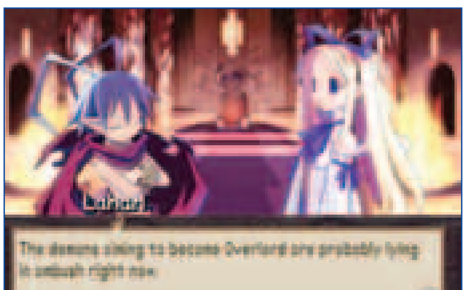
**ИСТИНА В ТОМ (ВОЗМОЖНО, ДЛЯ КОГО-ТО ЭТО И ВОВСЕ БУДЕТ ОТКРЫТИЕМ), ЧТО ПРИ ВСЕЙ СВОЕЙ КОМЕДИЙНОСТИ DISGAEA НА ГОЛОВУ СИЛЬНЕЕ, ЧЕМ ЛЮБАЯ ИЗ ПОСЛЕДНИХ ЧАСТЕЙ FINAL FANTASY.**

Помимо сюжетных миссий есть и дополнительные карты, генерирующиеся случайным образом. Объяснение этому могло бы быть банальным («место для тренировок»), но разработчики из Nippon Ichi и здесь нашли изящное решение. Каждый предмет в игре – это отдельный мир, который населяют монстры и так называемые «специалисты», усиливающие характеристики места своего обитания. В любой меч или даже аптечку можно «войти» и проходить этаж за этажом. Это позволяет и прокачивать характеристики, и добывать новые ценные предметы, и повышать характеристики исследуемого, и «подчинять» себе специалистов. Последних можно будет затем переселить в другое место. Например, из устаревшего меча в только что купленный новый, что сразу сделает его еще сильнее. Слабых специалистов можно объединять с однотипными, повышая их уровень. Это все может казаться поначалу непонятным, но вы быстро разберетесь – настолько логичной, удобной и красивой является система. Я уже не говорю о том, что именно благодаря этим необязательным мирам в Disgaea можно играть бесконечно – просто чтобы поломать голову над тем, как победить врагов.

### ДУШЕВНАЯ ИГРА

Спрайты и простенькие полигонные локации – не все, чем может похвастаться игра. Еще есть спецэффекты, сопровождающие магические атаки. Они очень напоминают то, что мы видели в поздних тактических RPG для PS one, – вроде Hoshigami и Kartia – но реализованы гораздо качественнее, благо железо позволяет. Ничего особенного нет, но глаз радует.

Последняя фраза как нельзя лучше характеризует игру. Вот вы смотрите на скриншоты, читаете обзор – вроде бы ничего особенного, хорошая игра и не более того. Но стоит лично хотя бы полчаса посидеть за Disgaea, как понимаете, что до сих пор жили неправильно, и в ближайшие 50-100 часов это следует исправить. Игра предназначена для тех, кто «понимает», кто любит хорошее развлечение и не гонится за модой, не считает полигоны в моделях, ненавидит слово «графон» и любителей помериться характеристиками своего PC или любимой консоли. Disgaea: Hour of Darkness – это феномен, это новый Lunar, и о нем будут вспоминать через годы и десятилетия. ■



Типичная сюжетная сценка. Портреты персонажей успеют надоесть до чертиков.



Пародия на Power Rangers обеспечит вам немало минут здорового смеха.




Еще в мире демонов рассказывают такую байку. Пошел как-то Лахарл с драконом биться… Добрел до входа в темную пещеру, да как крикнул: «Выходи, чудище поганое, сейчас я тебе покажу…» Что же он услышал в ответ?



Ангелы и Черти устали, кто будет работать?
АДСКАЯ РАБОТКА
phenomedia AG
©2004 «Phenomedia AG» All Rights Reserved. ©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit–m.ru; (095) 211–10–11, 967–15–80.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Monte Cristo (Европа), Encore Software (США) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Reality ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1000 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.desertratsgame.com



Такая участь ожидает армию незадачливого полководца. Это ведь не про нас, правда?



Тактический экран – кузница нашей армии. Ассортимент налицо.



Если кто-то слишком хорошо окопался, познакомьте его с бомбардировщиком. А с самолета-разведчика открываются прекрасные виды… вражеской бронетехники.

### НАМЕК НА RPG

**Следуя уже сложившейся в RTS традиции, юниты способны набирать опыт. Так что лучше дважды подумать, прежде чем посылать солдат на амбразуру. Ветераны, равно как и захваченная бронетехника, могут послужить и на следующих уровнях. А в отдельных случаях нам и вовсе предложат совершить блицкриг, то есть перейти в следующую миссию со всей имеющейся армией. Кроме того, авторы придумали так называемые «очки престижа», получаемые за выполнение дополнительных заданий. Чем больше очков, тем больше доступно секретной бронетехники. Из боевого опыта: полученный в награду «тигр», например, оказался просто терминатором.**



Вот что я называю детализацией.

# ПУСТЫННЫЕ КРЫСЫ ПРОТИВ КОРПУСА «АФРИКА» (DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS)

## НА ПОЛЕ ТАНКИ ГРОХОТАЛИ

**ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР**
brunet@yandex.ru

**Игры, в большинстве своем, делятся на две категории. Одни мы с трепетом ожидаем, заглатывая мегабайты демок и скриншотов, а дождавшись, – вовсю критикуем, не снимая, однако, с них бирок с надписью «шедевр». Другие – сваливаются на нас, как снег на голову. Эти мы цинично препарируем или же по-отечески хвалим, разглагольствуя на тему «ах, если бы», а после убираем на дальнюю полку.**

Последние, правда, то и дело тщатся выбиться в эти самые шедевры, ошеломляя нас то графикой, то геймплеем, но почему-то никак не всем сразу. Вот и Digital Reality решили вдруг замахнуться на лавры «Нивала» и «осчастливить» нас своим новым творением. Знакомьтесь – Desert Rats vs. Afrika Korps (в дальнейшем DR vs. AK).

Со словом «стратегия» разработчики, видимо, знакомы не понаслышке. И конъюнктуру рынка знают неплохо. Потому они не стали дожидаться выхода второго «Блицкрига» и решили заполнить паузу в производстве игр этого жанра, а заодно и себя показать. Ну и остальных, конечно, переплюнуть... Хотя бы ненадолго.

### КРАСОТА СПАСЕТ МИР

«Нас спасет графика», – уточнили свои намерения ребята из Digital Reality и принялись готовить графическую бомбу. Снимаю шляпу – по прохождении пары миссий столбик моего «баллометра» шустро перепрыгнул восьмибалльную отметку. Что, впрочем, не удивительно – полный 3D и великолепная детализация (часто ли в RTS вам удавалось разглядеть детали одежды на солдатах?). А тени... Это гордость разработчиков, причем совершенно законная. У всех объектов в игре они самые, что ни на есть настоящие, вплоть до антенн на танках. Выхлопные газы, клубящаяся под колесами пыль и небольшие песчаные бури – очень симпатичная картинка. Украшенная, к тому же, пальмами, оазисами и милыми глиняными домиками. Нет слов – одни эмоции!

Но время лечит, и игровой «жар» стал помаленьку спадать. Красивый песочек и симпатичные строения вызывали восторг в первой миссии, немного радовали в третьей, а через пару часов глиняные хибары сметались танками уже от чистого сердца. Я, конечно, понимаю – Африка, но постоянно одна Сахара. Право, надоедает.

### ВОТ ТЕБЕ И РЕАЛИЗМ...

Ну а зачем нам такая графика? Мы ж не в кино пришли. Правильно – для

### ВРОДЕ БЫ «БЛИЦКРИГ»

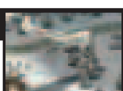
**ИЛИ ВСЕ-ТАКИ «ТАНЧИКИ»?**

**Вот вы, наверное, читаете и думаете: «И чего он ехидничает? То у него танчики с солдатиками, то песочек с домиками». Так ведь само на язык просится. Очень старались авторы и с физикой, и с графикой, и чтоб игра динамичной вышла. И все, вроде, у них получилось, но коктейль вышел уж чересчур аркадным, даже по картинкам чувствуется. Однако этот факт игру отнюдь не портит, а, наоборот, делает отличной от других.**



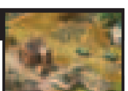
**ХУЖЕ, ЧЕМ**

«Блицкриг»



**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

«Противостояние 4»



**НЕПЛОХАЯ ИГРА. МОЖЕТ ВЫСТУПАТЬ НА РАЗОГРЕВЕ У «БЛИЦКРИГ 2».**

## ВЕРДИКТ

НЕДУРНО



**6.5**

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**

Смышленый AI, а также великолепная графика и физика – движок игры диво как хорош.

**МИНУСЫ**

Историческая недостоверность, плохой баланс и однообразие пейзажей.

То ли серьезный проект, то ли простенькая игрушка. Аркадная стратегия? Хм… RTS в массы!

## БАРБЕКЮ

### НА РАДОСТЬ МАНЬЯКАМ

**Пехота в игре может пригодиться не только для управления бронетехникой и зрелищного суицида под гусеницами. Разведчик, прокравшийся в тыл, не раз порадует артиллерию. О пользе сапера рассказывать, думаю, не надо. Но ничто не сравнится с огнеметом. Тем кто в танке все, конечно, по фигу, но лишняя сотня градусов быстро изменит их мировоззрение. А выкуривание пехоты из зданий, станет для вас плевым делом. Вот только добраться бы до строений…**





реализма! «Пожалуйста», – отвечают разработчики. Вот вам и физика, да такая, что Эйнштейн на портрете в углу заулыбался. И, правда, солдатики бегают, танчики ездят – красиво, по правильным траекториям. У машин даже колеса крутятся, и не сами по себе, а как полагается, по земле. Проще говоря, все необходимое сделали как надо – от души. А что, собственно, надо было? Вы ведь не забыли – у нас тут не продолжение «Танчиков» на «Денди», а скромная попытка переплюнуть «Блицкриг»... Похоже, правда, против ветра. Стоит ли дивиться успехам генерала Роммеля, коль союзники рассекают песчаные дюны на зеленых танках, украшенных для верности яркими флагами, – вдруг не попадут. А часть этих самых «железных мастодонтов» и вовсе существовала лишь в умах разработчиков. Этого Digital Reality мы простить не можем! Посему фразу «историческая основа» вычеркиваем. Хорошо хоть какой-то сюжет имеется. Несмотря на легкую занудность, он все-таки является плюсиком игры.

### БАТЯНЯ-КОМБАТ

Куда нынче без героев? Вот и нам для пущей радости, реализма и плавности повествования предлагается занять место отца-командира. Правда, вести в бой солдат, размахивая над головой винтовкой, не рекомендуется. Проявлять себя в качестве «Рэмбо» наш герой категорически отказывается, то и дело погибает, прямо как рядовой солдат. Поэтому, переиграв заново пару миссий, я, от греха подальше, стал отправлять своего протеже позагорать на песочке в углу карты. Впрочем, посадив его в танк, можно неплохо улучшить характеристики последнего. Но это уже на свой страх и риск.

Здесь чаша весов вновь начинает склоняться в сторону реализма. Танкам в DR vs. AK положен экипаж (хоть какой-то толк от почти бесполезной пехоты). Чем-то напоминает Z, правда? В зависимости от количества членов и состава экипажа (снайпер может повысить точность, разведчик радиус обзора и так далее) изменяются характеристики боевых машин. Причем экипаж может погибать от попаданий, да и у танка может отказать башня или гусеница. Все по-настоящему. Смело ставим еще одну звездочку на фюзеляж разработчикам.

### БОЙ СТИХ, ЗАМОЛКЛИ МАТЫ И РАЗРЫВЫ

Вволю насладившись танковыми клиньями, прицельным бомбометанием и песчаными пейзажами, займемся разбором полетов. Сразу отмечу местный AI – на привычные провокации в духе Сусанина враг не поддается, и даже пытается грамотно окружать и заходить с тыла. Но любой геймер, знакомый со стратегиями не понаслышке, тем не менее, пройдет кампанию на одном дыхании. В чем же дело? В балансе. В построении уровней. Пехота, которая в начале выглядит незаменимой, на деле оказывается пушечным мясом, пытающимся забить танк прикладами. В игре, правда, еще есть снайперы, скауты и даже гранатометчики. Но, видать, гранаты у них не той системы.

Зато количество бронетехники не может не радовать. Тут вам и танки на любой вкус, и гаубицы, и самоходки, а также грузовики, ремонтники и много чего еще, включая такие специфические штуки, как авиа-удары и воздушная разведка. В общем, все необходимое для высокого полета стратегической мысли имеется. А вот надо ли оно? К середине игры начинаешь понимать, что кроме морального удовлетворения грамотный бой с артподготовкой и разведкой ничего не принесет. То бишь добрую половину миссий можно пройти, сколотив отряд из танков покруче, да пары ремонтников – постреляли, починились, проехали чуток, постреляли, починились... Повторить сорок раз.

Трехмерного «Блицкрига» не получилось, а вышла простая, красивая и динамичная игра. Один раз пройти приятно, но второй уже не захочется. ■



Оазисы просто радуют глаз на фоне однообразных угрюмых пейзажей.



Хорошо горит, черт побери. Жаль вот только, что танк наш.



Встаньте фрицы, встаньте в круг! Вам сейчас придет «капут». Классическая круговая оборона. Солдаты, отсиживающиеся в центре, будут сменять убитых на пушках.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway ■ РАЗРАБОТЧИК: Surreal Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.surreal.com

# THE SUFFERING

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

## МЕНЯ ЗОВУТ ТОРК. И Я УСТРОЮ МОРГ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

**Когда Midway анонсировала «экшн-хоррор» о похождениях приговоренного к смерти за расправу над собственной семьей заключенного, коллеги по цеху приготовились к худшему, невольно спроецировав название игры на грядущий геймплей.**

На поверку «Страдание» (так переводится с английского The Suffering) оказалось вполне играбельным проектом. Малость схожим с недавней Manhunt в области заклейменных рейтингом Mature аудиовизуальных непотребств, но, в отличие от трэшевой работы Rockstar, снабженным чуть более увлекательной сюжетной линией.

Так вот, вас зовут Торк (Torque). Вам сказали, что вы убили жену и двоих детей (вы этого не помните). Сказали, что из Эбботской государственной тюрьмы на острове Карнейт Айленд, куда упекают смертников вроде вас, дорога только одна – прямиком в ад. Только не сказали главного – что адом окажется сама тюрьма. И в том, что странное землетрясение выламывает решетки камер, а заключенных и охранников вдруг начинают рвать на части самые чудовищные монстры по эту сторону от Сайлент Хилла, вы видите шанс обрести свободу...

### АДСКИЙ МАРАФОН

Команда Surreal Software ухитрилась совместить быстрый, динамичный шутер, позволяющий истреблять порождения неведомого вивисектора с видом как от первого, так и от третьего лица, и завораживающий эффектный чиллер, пугающий каждой тенью, шевелящейся в проеме очередной тюремной камеры, в комнате охраны, душевой, спортзале или расстрельном подвале. Реализация выбора точки обзора позволила обойти недостаток, присущий многим играм жанра survival horror, где зачастую вид от третьего лица не дает заметить неприятеля, стоящего в двух метрах от вашего персонажа и, без сомнения, находящегося в поле зрения героя. Теперь же достаточно нажать на кнопку «треугольник» – и вы изучаете мрачную действительность глазами Торка. Управление заключенным в обоих режимах одинаково: передвижение осуществляется с помощью левой аналоговой рукоятки Dual Shock 2, в то время как правая отвечает за повороты героя вокруг вертикальной оси и прицеливание. К такой раскладке несложно привыкнуть, а при очистке крупного помещения от доброго десятка монстров, мчащихся к вам со всех сторон, данная модель управления оказывается весьма действенной. Именно благодаря одному из важнейших качеств Торка – высокой маневренности – у вас будет неплохой шанс выйти победителем из самых сумасшедших передряг. Только сразу выкиньте из головы скорбно мычащих, вяло переставляющих ноги зомби, – враги здесь

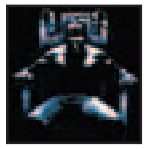
### СЛАБОЕ МЕСТО?

**ГРАФИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ**

**Выглядит The Suffering странновато. Темные коридоры, ржавые решетки, облупленные стены и ужасные монстры, созданные студией Стэна Уинстона (он разрабатывал грим Чужого и Хищника), не вызывают нареканий, но модели главного героя и других людей исполнены совершенно топорно и неприятно удивляют грубостью анимации. Текстуры одинаково мрачны в обеих версиях игры, плюсом Xbox-варианта является улучшенная модель освещения, а минусом версии для PS2 – падение частоты кадров при столпотворении врагов на экране.**

### ВЕРДИКТ

СИЛА!



8.0
НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**+ ПЛЮСЫ**

Жутковатая атмосфера, безостановочный экшн, необычный главный герой, удобное управление и прекрасный звук.

**– МИНУСЫ**

Плохая игра актеров озвучки; уровень насилия иногда зашкаливает; на PS2 игра частенько подтормаживает.

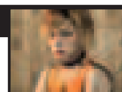
**Оригинальный подход к жанру ужасов – мало кому удавалось подружить страшилку со сверхдинамичным боевиком.**



Иногда монстры движутся со спринтерской скоростью.

**НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ**

Silent Hill 3

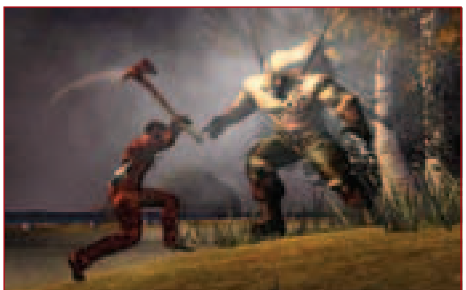


**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

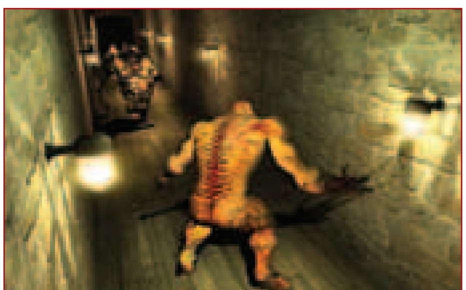
Manhunt



СРАВНЕНИЕ THE SUFFERING С ШЕДЕВРОМ KONAMI УЖЕ ГОВОРИТ О МНОГОМ.



На крупных противников лучше ходить с многозарядной волыной, но и топор сойдет.



Качественная штопка не мешает монстрам разваливаться на части под вашими ударами.



## ДИВИДИЗАЦИЯ

**В главном меню игры предусмотрен раздел «дополнительно», выполненный в стиле, давно уже привычном для кинолюбителей, освоивших формат DVD. Вниманию зрителей предлагается продолжительный фильм о создании The Suffering – с кучей видео из промежуточных версий игры и многочисленными интервью разработчиков; невразумительный трейлер проекта Psi-Ops и самое любопытное блюдо: документальный фильм о заброшенной тюрьме Eastern State Penitentiary, чьи здания послужили прототипами для игровых локаций. Тюрьма эта знаменита не только тем, что в двадцатых годах прошлого века в ней содержался сам Аль Капоне, а еще и тем, что местные жители считают ее обиталищем призраков.**



## СЮРРЕАЛИЗМ В ДЕЙСТВИИ

### ПАРА СЛОВ О СОЗДАТЕЛЯХ

**Surreal Software основана в 1995 году, на данный момент штат команды включает 60 сотрудников, в числе которых дизайнеры, художники и программисты. Среди работ коллектива – безусловно интересные Drakan: Order of the Flame (1999) и Drakan: The Ancients' Gates (2002), а также непростительно ужасная The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings (2002). В апреле 2004 года команда была приобретена Midway Games и стала одним из внутренних подразделений компании.**

сугубо прыткие, агрессивные и бесстрашные. Если темп действия в Resident Evil большую часть игрового времени вполне сравним со скоростью улитки, то в The Suffering страсти нагнетаются диаметрально противоположным способом – сотни кошмарных противников безостановочно прут во весь опор в вашем направлении. В наилучших традициях Doom.

### ЛОМАЯ ГОЛОВЫ

Разработчики заслужили аплодисменты и по другому поводу: введя в игровой процесс загадки, они воздержались от того уровня идиотизма, что знаком любому фэну Resident Evil или Silent Hill. В основе каждой загадки лежит нормальная человеческая логика, никто не требует от вас вставлять драгоценные камни в глаза статуй и выделывать схожие фортели, не имеющие никакой видимой связи с базовым сюжетом и устройством окружающего мира. Так что – никаких задачек на складывание букв в слова или разгадывание шифров атлантов. В The Suffring все строго функционально: если в комнате бушует огонь – активируйте систему пожаротушения; если встретилась запертая решетка – наверняка на соседнем посту охраны есть отпирающий ее рубильник. Утомительных цепочек действий в духе «поверните рычаг, спуститесь на два этажа вниз, пролезьте в образовавшийся проем, возьмите ключ, поднимитесь на три этажа вверх, откройте ворота и, взяв обойму для пистолета, вернитесь в самое начало своего путешествия», столь характерных для ужастиков от Capcom, авторы благоразумно решили не выстраивать.

### ЭТО КОНЕЦ!

Помимо холодного и огнестрельного оружия, в арсенале Торка есть берсерк-атака. Реагируя на ранения, «линейка безумия» заполняется полностью, и ваш персонаж превращается в гигантского монстра, легко расправляющегося с любыми врагами. В этом режиме долго пребывать нельзя – растет риск смерти от перенапряжения. Со временем странное состояние Торка, которого регулярно посещают видения, поможет пролить свет на сюжетную подоплеку и понять суть многих вещей, происходящих в игре. Часто вас будут ставить перед выбором: помочь кому-либо их встреченных людей или, наоборот, прикончить несчастного. От принятых решений зависит финал; всего предусмотрено три концовки: плохая, нейтральная и хорошая. Опять-таки, в отличие от Silent Hill, где порой просто невозможно догадаться, какие действия влияют на ту или иную концовку, здесь все кристально ясно: яростный убийца заслужит мрачный финал, а спасавший встретившихся на его пути NPC игрок может рассчитывать на хеппи-энд. Если в действиях игрока вспышки насилия чередовались с попытками помочь ближнему, его ждет нейтральный финал.

### КАК В ЛУЧШИХ ДОМАХ

Несмотря на то что в изобилии разложенные по уровням боеприпасы инспирируют залихватскую стрельбу по всему, что движется (а движущихся мишеней тут, как вы уже наверняка поняли, переизбыток), ощущения безопасности при игре в The Suffering не возникает. Благодаря исключительному профессионализму мастеров по звуковым эффектам и дизайнерам уровней геймера с головой накрывает липкой атмосферой ужаса, клаустрофобии и отчаяния, а облик монстров лишь добавляет панических ноток общей картине. Каждый противник символизирует тот или иной метод казни (расстрел, смертельную инъекцию, электрический стул, удушение, отравление газом) и способен занять почетное место в табели наиболее впечатляющих антигероев жанра.

Отметая в сторону некоторые проблемы с графикой (см. врезку), получаем внушительный образчик жанра survival horror, удачно скрещенного с ураганным боевиком, – жестокую, пугающую, кровопролитную, полную «мяса» и сквернословия игру для взрослых, щекочущую нервы и позволяющую щедро выплеснуть излишнюю агрессию. ■



Гордость Surreal – несколько слоев крови, заляпывающих героя с головы до пяток.



Сокамерники мало отличаются от монстров. Как в области анимации, так и чисто внешне.

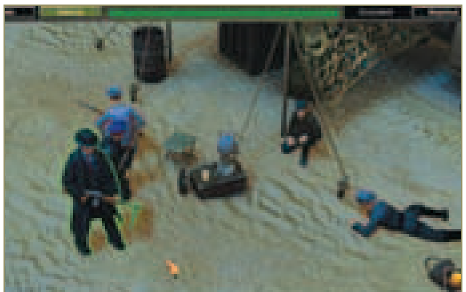


Разглядеть ползунков-светлячков на подходах не составляет особого труда: ползут и светятся. Очень, знаете ли, в стиле Жугдэрдэмидийна Гуррагчи.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: turn-based tactics ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» ■ РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.nival.ru/rus/s2_info.html


В пустыне во всех смыслах жарко: и супостаты постреливают, и солнышко припекает.


Обратите внимание на одежду персонажей: в игре масса различных видов обмундирования.



Встреча с секретным агентом – одна из первых миссий в игре. Что-то отличало Штирлица от окружающих: то ли мужественный профиль, то ли волевая осанка, то ли парашют, волочившийся за спиной.

# ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

## НА СТРАЖЕ МИРА

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

**Нет, не дадут отдохнуть супостаты проклятые ветеранам диверсионных операций. Только собрались мы на заслуженный отдых, как заклятый враг, вроде бы добитый в прошлой серии, заново расправляет крылья и алчет мирового господства. Придется доставать зачехленную берданку и урезонивать негодяев проверенными дедовскими методами. Видит бог, не в последний раз…**

Традиции игровой индустрии незыблемы: популярный проект обязан прирасти полноценным сиквелом. Но для закрепления успеха не помешает и «оперативный» add-on, который, как предполагается, должен исправить все обнаруженные ошибки и несуразности и добавить нового контента. Чтобы игроки не заскучали. Только, как показывает практика, редкое дополнение удовлетворяет этим базовым принципам – жажда побыстрее срубить денег на доверчивых фанатах обычно перевешивает желание сделать качественную игру. Что, признаем, неудивительно. Сегодня у нас в руках счастливое исключение из этого удручающего правила – проект «Операция Silent Storm: Часовые».

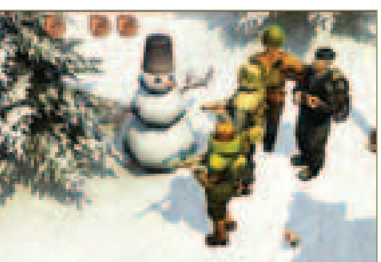
### НА ЛЮБОЙ ВКУС

Первой жертвой претензий поклонников Silent Storm пал сюжет. Теперь случайным образом генерируемые миссии уступили место четко прописанному древу заданий. Жаль только, странноватые сюжетные ролики на движке игры, вызывавшие, э-э, недоумение еще в оригинале, не подверглись никаким изменениям. Из-за не самой лучшей озвучки и своеобразных ситуаций (вроде представленной на скриншоте) они частенько напоминают комедийный боевик с плохими актерами.

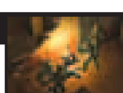
Компенсирует этот, по сути, единственный недостаток игры отличный дизайн уровней. Да и сами миссии впечатляют разнообразием и интересными тактическими головоломками. Сегодня мы спасаем важного свидетеля, завтра предотвращаем теракт и занимаемся разминированием, а послезавтра на манер Солид Снейка скрытно проникаем в хорошо охраняемый дом для приватного разговора с «товарищем подозреваемым». И без того любопытные ситуации усугубляются дополнительными заданиями, за выполнение которых полагается существенное материальное вознаграждение. Прилив оптимизма у вас должен вызвать и тот факт, что толково составленные квесты буквально вынуждают задействовать разные классы персонажей. Например, для прохождения миссии с разминированием объекта, как вы понимаете, очень пригодится наличие в команде инженера.

### СЛОВО РАЗРАБОТЧИКАМ

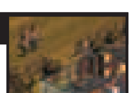
**«Признайтесь честно, какие моменты вы не успели включить в add-on?» – спросили мы ниваловцев. Вот их ответ:**
**«Все обещанное нами на этапе разработки мы включили в игру: в наличии новая кампания с хорошим сюжетом, денежные отношения, масса нового оружия, его поломка и ремонт, новые локации, ряд мелких изменений. Улучшен интеллект противников: их действия стали более продуманными и эффективными. От поклонников поступил безумно длинный список предложений. Например, были просьбы ввести минометы, шотганы, огнеметы, дымовые гранаты, станковые пулеметы, которые можно разбирать и переносить с места на место. Но эти нововведения затянули бы выход игры до конца следующего года, поэтому пришлось ими пожертвовать».**


Может быть, возьмем товарища в команду пятым?!

**ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ**
Операция Silent Storm



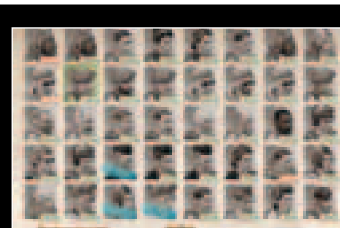
**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
Jagged Alliance 2: Wildfire



**ВЕРШИНА КОМПЬЮТЕРНОЙ ТАКТИЧЕСКОЙ МЫСЛИ. НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА.**

### КАК ПРИПОДНЯТЬ БАБКИ?

**НАНИМАЙТЕ «ВЬЮЧНЫХ ОСЛИКОВ»**



**На первых порах вам придется столкнуться с жесточайшим финансовым кризисом. Рекомендую не тратить деньги на покупку снаряжения в магазине и платную прокачку умений, имеет смысл взять хотя бы самых «дешевых» наемников. Не беда, что напарники будут малополезны в бою (вообще они быстро прокачаются), главная их функция в начале игры – дополнительное место для складирования трофеев на миссии. Ваши вложения в человеческие ресурсы быстро окупятся.**

## КАПИТАЛИЗМ

Нытье ценителей «икс-комов» привело к суровым рыночным отношениям. Деньги в «Часовых» выдаются за выполненные миссии и вынесенные с поля боя трофеи. При этом статей расходов немало: тут и натуральная обдираловка при покупке снаряжения в местной лавке, и найм новых бойцов, и затраты на лечение, и штрафы за убийство гражданских лиц, и «благодарность» за тренировку навыков, и плата за починку оружия, которое согласно пожеланиям телезрителей начало скоропостижно ломаться и заклинивать. Правда, поняв тонкости местного бизнеса, уже к середине игры можно решить все свои финансовые проблемы (см. врезку). В общем, более существенные напряги вас ожидают в сражениях. Что и неудивительно, учитывая жанровую принадлежность проекта.

## ПУЛЯ – ДУРА, ШТЫК – ПОЛНЫЙ ИДИОТ

Нельзя сказать, что боевой режим серьезно изменился. Ибо зачем чинить то, что не сломано? Но тонкую балансировку ниваловцы все-таки произвели. Казалось бы, 4 AP (Action Points) при передвижении бегом на «клетку» в «Часовых» против 2 AP в оригинале (соответственно 6 и 4 AP при перемещении шагом) – не столь значимая модификация, но влияние на геймплей она оказывает большое. Забудьте про забеги через полкарты с последующим геноцидом неподготовленного противника. Отныне каждое действие должно быть четко просчитано, и желательно на пару ходов вперед.

Помимо этой особенности ветеранов-тактиков порадует возможность настройки уровня сложности игры (десяток изменяемых параметров) и поумневший AI. Последний, в целом, стал доставлять гораздо больше хлопот: враги стараются нападать со всех сторон, грамотно маскируются, залегают под шквальным огнем и проявляют чудеса осторожности в опасных местах. Правда, увеличение «стоимости» передвижения вкупе с новым алгоритмом поведения AI приводит к тому, что управляемые компьютером бойцы зачастую отдают инициативу и действуют от обороны. Приблизиться к ним в узких местах бывает фактически невозможно, не получив очередь в лоб. Однако абсолютно безвыходных ситуаций немного, так что этот недостаток можно считать незначительным.

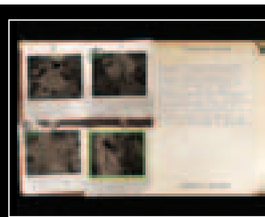
## ЛУЧШИЙ

Нет никакой возможности углубляться в описание мелких модификаций: здесь и новый журнал, и удобный экран сбора трофеев, и снайперский выстрел, и метание ножей, и система статистики. Важно понимать, что по совокупности изменений и никуда не пропавших плюсов оригинальной игры «Часовые» на сегодня вне конкуренции. Это, друзья мои, повод для национальной гордости! ■

### ПОДРОБНОСТИ О РАЗВИТИИ СЮЖЕТА

**ПОВОД ДЛЯ ПОВТОРНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ**

**Как уже отмечалось, схема развития сюжета радикально изменилась. Теперь кампания разделена на несколько блоков по три-четыре миссии. После выполнения двух-трех заданий сюжет двигается дальше – к другому блоку. Таким образом, получается, что игрок затрагивает только определенную ветвь истории «Часовых». Знайте, чтобы увидеть все миссии, вам придется пройти игру, как минимум, два раза.**



### ВЕРДИКТ

**ПОЧТИ БЕЗУПРЕЧНО**



**8.5**

**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**

**Разнообразные, интереснейшие миссии; великолепный дизайн уровней; неплохая экономическая система и все плюсы оригинала.**

**МИНУСЫ**

**Видеоролики по качеству здорово проигрывают геймплею, наличествует несколько нефатальных багов.**

**Разработчики реализовали в add-on'е практически все, что хотели поклонники игры. Когда вы в последний раз видели подобное?**

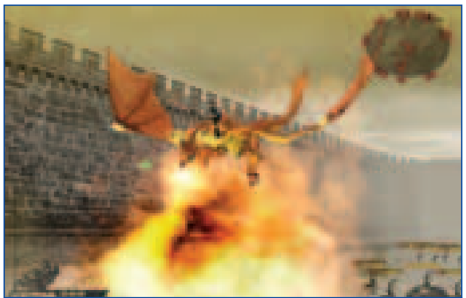







■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.square-enix-usa.com/games/drakengard/



Дракон умеет эффектно поливать землю огнем, спастись практически невозможно.



Сюжет занимает в Drakengard далеко не центральное место.



В закрытых пространствах камера располагается ближе к главному герою, и побоища становятся более зрелищными. Особенно если применять магию.

## ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ПИЛОТОВ

**Всегда следите, куда указывает стрелка – это ваша путеводная звезда. Но в случаях, когда надо просто «убить все, что движется», руководствуйтесь радаром. Если видите, что цель вечно находится у вас «под брюхом», сделайте рывок вверх и атакуйте ее «а-ля пикирующий бомбардировщик». Всегда стреляйте во врагов, используя захват целей (зажимая необходимую кнопку, а не тыкая по ней несколько раз). Когда враг один, это позволит выпустить по нему сразу четыре заряда. Наконец, сражаясь с крупными боевыми кораблями, пользуйтесь кнопкой R3, чтобы дракон автоматически полетел туда, откуда можно «достать» отслеживаемую цель (например, одну из пушек у противоположного борта).**

# DRAKENGARD

## САМОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

**КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

**Зачем? Зачем Square Enix приняла решение выпустить эту игру в США и Европе? Нет, мы не будем копировать поведение разочарованных фанатов компании и кричать о том, что нас обманули. Хороший клон Dynasty Warriors и Panzer Dragoon, созданный бывшими работниками Namco, перед нами.**

Вы ожидали чего-то большего? А никто и не обещал, вспомните. Но понять таких фанатов можно – несолидно для культовой компании выпускать столь попсовую игру, да еще и не самую удачную.

Сразу уточню, что в Drakengard есть один немаловажный плюс – CG-ролики. Они великолепны. Но, что совсем смешно, к сюжету этот комплимент не относится, ибо он бредовый, шаблонный и совсем не заставляет задуматься, прислушаться к своим чувствам. Поначалу ролики демонстрируются чуть ли не после каждого уровня, затем их количество несколько уменьшается, но все равно остается достаточным. Это вам все же не Unlimited Saga. С сюжетом же все просто: есть злая Империя, желающая заполучить в свои руки девушку-богиню, а есть ее брат и кучка сторонников, защищающие свой последний укрепленный пункт – безымянный замок. Чуть позже к ним присоединяется ехидный дракон женского пола, подробности не уточняю, чтобы не испортить вам удовольствие от одной из самых эффектных сюжетных сцен.

### КОМПЛЕКТ «ТРИ В ОДНОМ»

Геймплей делится на две части, одна позаимствована у сериала Dynasty Warriors, другая – у Panzer Dragoon. В первом варианте вы бродите по локации, где разбросаны десятки отрядов врагов. Общее количество противников оцениваю как приближающееся к тысяче или около того. У вас есть комбо-серия, удар с разбега и магия. Враги слабы, но давят количеством. Встречаются, однако, командиры – те могут даже нанести некоторый урон. Перед боем предлагают выбрать оружие, но... штука в том, что его можно менять и прямо на уровне, по ходу действия. Это вносит в геймплей некоторое разнообразие, ведь, к примеру, у меча и топора стандартные комбо-серии и прилагающаяся магия – уникальны. А к разным противникам (если не считать одинаковых солдат из «армии клонов») подход нужен свой.

Оседлав дракона, вы оказываетесь высоко в небе, в одиночку противостоя армадам воздушных кораблей Империи. Дракон дышит огнем и умеет «захватывать» несколько целей одновременно (как в Panzer Dragoon), есть и магическая атака, наносящая огромный урон всем врагам в пределах досягаемости. Те же обстреливают вас ракетами и сгустками магической энергии, от кото-

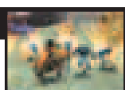
### КОЛЛЕКЦИОНЕР

**ПОДБОРКА СРЕДНЕВЕКОВОГО ОРУЖИЯ**

**На протяжении игры вам будут встречаться сундуки с предметами, среди которых могут быть и новые виды холодного оружия, всего их – 65 штук. Кроме того, они иногда выдаются в качестве награды за прохождение уровня. Оружие можно экипировать в промежутках между миссиями, однако допускается и оперативная смена его по ходу игры. Наконец, мечи и прочие орудия убийства можно «прокачивать» – есть четыре уровня их «силы». Собственно, этим RPG-элементы и ограничиваются.**

**– ХУЖЕ, ЧЕМ**

Dynasty Warriors 4



**МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ**

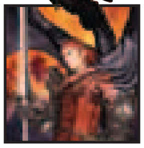
Panzer Dragoon Orta



**ЭКСПЕРИМЕНТ ПО СКРЕЩИВАНИЮ ДВУХ ХИТОВ УДАЛСЯ НЕ ДО КОНЦА.**

## ВЕРДИКТ

ПОЛЕТЕЛИ!



**6.0**

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**

Соединяет в себе две игровые концепции сразу, красивые ролики, большой выбор типов оружия.

**МИНУСЫ**

Слабая графика, не самый лучший сюжет, однообразность игрового процесса, занудная музыка.

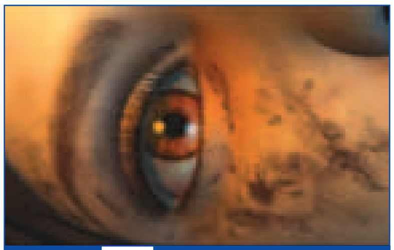
Это не RPG, что бы там ни заявляли издатели. Просто хорошее рубилово с красивыми роликами.

## РАЗУЧИВАЕМ ПРИЕМЫ

### ЧУТЬ-ЧУТЬ РАЗНООБРАЗИЯ НЕ ПОВРЕДИТ

**Стандартную комбинацию (три-четыре нажатия на кнопку атаки) можно расширить, используя в конце ее магический прием. Этим не стоит пренебрегать в том числе и потому, что в игре имеется немало врагов в особой броне, автоматически блокирующей все «волшебные» атаки, включая и дыхание дракона. С ними придется драться честно. А иногда на помощь придут и немногочисленные союзники – такие сцены всегда воспринимаются как праздник. В остальном же – обычный Dynasty Warriors.**

рых предстоит уворачиваться. Да, к слову, японское название игры – Drag-on Dragoon – недвусмысленно намекало: вот он, наш ответ на Panzer Dragoon Orta. Но самостоятельно «драконий» режим в Drakengard не смог бы конкурировать на равных с шедевром от Sega. Наконец, есть и третий, промежуточный вариант. Дракон со своим седоком оказывают поддержку осажденному замку, расстреливая сверху те самые тысячи солдат. Это выглядит не так красиво, как хотелось бы, но в любом случае вид потешных человечков, сгорающих заживо, разбегающихся кто куда может, способен развлечь. Враги сопротивляются, и пара удачно попавших в цель стрел может «сбить» седока (вернее, дракон отправит его разобраться с гадами пешком). Впрочем, вернуться обратно не так уж и сложно – достаточно найти свободную от солдат империи площадку и нажать на Select...



CG-ролики хороши, да и количеством радуют.

### БЛЕСК И НИЩЕТА DRAKENGARD

При всем великолепии CG-роликов (они, пожалуй, сильнее, чем у Koei) игра напоминает... сериал Shinobi/Kunoichi с его крайне утилитарным подходом к созданию графического движка. Модели и героев, и врагов достаточно примитивны, и лишь разница в дизайне не позволяет сказать прямо: Dynasty Warriors 4 выглядит лучше. Слабым можно назвать даже звуковое оформление! Пафосные тевтонские марши совсем не создают нужную героическую атмосферу (а ведь иногда кажется, что разработчики хотели сделать фэнтезийный аналог «Звездных войн»), звуки однообразны. Герой очень быстро становится немым, зато дракон болтлив неимоверно, и хоть реплики его разнообразны, все сводятся к двум-трем тезисам, вроде «жалким людишкам очень нравится убивать друг друга».

Наконец, хочу обратить внимание еще на один немаловажный факт. Вы защищаете этот дурацкий замок в одиночку, хотя по сюжету лишь помогаете его гарнизону. Где масштабные баталии? Где сотни ваших солдат, изнемогающих в борьбе с тысячами нападающих? Почему этот-то аспект не был скопирован у Dynasty Warriors в должном виде?

Странные дела творятся и со сложностью прохождения. Одиночные солдаты не представляют собой опасности, особенно если бить их магией, однако в больших количествах могут подпортить вам жизнь. Зато ближе к концу уровня встречаются серьезные противники, без знания слабых мест которых драться будет достаточно сложно. Умрете – придется переигрывать миссию заново, а это полчаса или более потраченного впустую времени.

### OGRES HAVE LAYERS

Мой тон, наверное, дал вам понять, что Drakengard покупать ни в коем случае нельзя. Это не так. Игра достаточно хороша, и ее достоинства раскрываются постепенно, по мере прохождения. Когда вам демонстрируют какой-то новый аспект (например, полет на драконе), не ждите, что сразу он вам понравится – должно пройти какое-то время, и вы будете уже увлеченно жечь огнем ПВО Империи. Наземные битвы становятся намного интереснее, когда имеется несколько видов оружия. К тому же «тупые» игры вроде тех же Dynasty Warriors или клонов Diablo можно сколько угодно клеймить за однообразность, однако играть в них почему-то интересно. Drakengard далеко не идеален, но в нем можно найти прибежище от тяжких невзгод реального мира. ■

**ВИД ПОТЕШНЫХ ЧЕЛОВЕЧКОВ, СГОРАЮЩИХ ЗАЖИВО В ПЛАМЕНИ ДРАКОНЬЕГО ДЫХАНИЯ, В ПАНИКЕ РАЗБЕГАЮЩИХСЯ КТО КУДА МОЖЕТ, СПОСОБЕН РАЗВЛЕЧЬ ТРЕБОВАТЕЛЬНОГО ГЕЙМЕРА.**



Лужи крови – самое важное отличие Drakengard от Dynasty Warriors 4. Наслаждайтесь.



Даже в таком состоянии дракон кажется коварным и опасным.



Вот так выглядит чуть ли не единственный клон Panzer Dragoon Orta. Дракон уже «захватил» четыре цели, и вряд ли хоть одна из них не будет уничтожена через несколько секунд. Но есть враги и посильнее...

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/«1С»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК: Paradox Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp



Объединить Британию под своим господством – легче сказать, чем сделать.



Некоторые опции градостроительства вызывают недоумение – я слабо представляю себе правителя, возводящего, например, здание Гильдии Воров…



Мануала и подсказок явно недостаточно, чтобы новички могли легко освоиться в игре.

# CRUSADER KINGS (КРЕСТОНОСЦЫ)

## …И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ!

**ВЕРДИКТ**

НИЧЕГО НОВОГО



**5.5** НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**

Проработанная стратегическая система, большое количество противоборствующих сторон, приятная графика.

**МИНУСЫ**

Тотальное отсутствие чего-либо нового, высокая сложность в освоении, неудобный интерфейс.

Игра предназначена для самой непритязательной публики, готовой рубиться в одну и ту же игру много лет подряд.

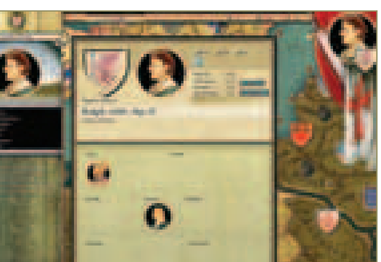
АЛЕКСАНДР ЛАШИН
lashin@gameland.ru

**Будь моя воля, я бы запретил компаниям использовать один и тот же движок более чем для одной-двух игр. Потому что в противном случае даже очень приличные идеи можно довести до уровня абсурда.**

Europa Universalis была очень неплохой стратегией. Вторая часть на вкус сильно отдавала мылом, но все же ее следует признать вполне удобоваримой. Особого качественного роста, конечно, обнаружить не удалось, зато рост количественный присутствовал. Стало больше наций, юнитов, особенностей – всего. Далее были Victoria, Two Thrones и Hearts of Iron, а вот теперь – Crusader Kings. И, несмотря на то что объективно игра ничем не хуже первой EU, играть в нее почему-то уже не хочется.

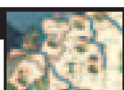
Вообще, Crusader Kings – это даже не стопроцентный клон EU, а девяностопроцентный. Масштабы не те. Континентов не завоевываем, колонизацией не занимаемся, коренное население не порабощаем. Всего лишь играем роль заурядного средневекового европейского феодала. Причем для выбора доступны как западно-, так и восточноевропейские князья, бароны и прочая знать. Балансируем между лояльностью к церкви, дворянам и горожанам, собираем с подданных дань, торгуем и воюем, естественно. Разбираемся с наглыми вассалами и еще более наглыми соседями. Опять торгуем. Расширяем границы… нет, не сознания, а всего лишь государства. Воюем. Торгуем. Вводим вместо абсолютной монархии парламентскую. Меняем католицизм на протестантизм. Снова торгуем и немного воюем. И так далее – до полной и безоговорочной победы.

Вышеперечисленное – не есть недостатки. Более того, все особенности реализованы качественно, графика довольно симпатична. Спрайтовые армии прорисованы вполне достойно, а карты, как минимум, не уродливы. Звук тоже звезд с небес не хватает, но и не отпугивает. Игра действительно хороша, увлекательна и интересна. Проблема в другом – это, пусть и в немного ином виде, уже было, и было не один и не два раза! Все то же самое мы уже проходили, отстраивали и завоевывали. Хотя фэны хардкорных стратегий – люди консервативные и, вероятно, будут рады освоить ту же EU, но уже в эпоху Столетней войны. Однако есть мнение, что большинство геймеров все же хочет новизны. А ее нет и в помине. Поэтому играть в Crusader Kings попросту скучно. И рекомендовать игру кому-либо, кроме ярых поклонников «Европы», мы не можем. Новичков отпугнет недружественность интерфейса, а «простых геймеров» – отсутствие прогресса по сравнению с прошлыми играми. ■



Внешность действующих лиц карикатурна…

**ДЛИННЕЕ, ЧЕМ** Hearts of Iron



**РАЗНООБРАЗНЕЙ, ЧЕМ** Victoria

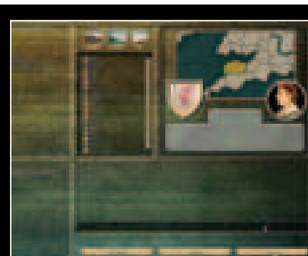


НЕ САМАЯ ПЛОХАЯ ИДЕЯ ОКОНЧАТЕЛЬНО ПОТУСКНЕЛА ОТ КОЛИЧЕСТВА ЕЕ РЕАЛИЗАЦИЙ.

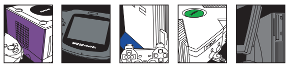
**ВГЛУБЬ И ВШИРЬ**

**О МАСШТАБАХ СТРАТЕГИЧЕСКОГО РУКОВОДСТВА**

**То, что Crusader Kings менее масштабна, чем та же Europa Universalis, отнюдь не означает, что она мала. Совсем наоборот – в игре отображена территория от Исландии до Северной Африки, а количество провинций и вовсе умопомрачительно – более тысячи. Играть можно за кого угодно – от хозяина захудалого феода на задворках Европы до одного из правителей сильнейших держав. Нельзя выбрать лишь три нефеодальные стороны – Монголов, Торговые Дома и Римского Папу.**




ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...
FARCRY
www.farcry-thegame.com
www.farcry.ru
Лучшая зарубежная игра
от лучшего локализатора
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
ecls 2003
CRYTEK
UBISOFT
Бука



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Eurocom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.thq.com/sphinx

# SPHINX & THE CURSED MUMMY

## ПРОКЛЯТАЯ МУМИЯ – ХОРОШАЯ МУМИЯ

**SPRIGGAN**
spriggan@miranime.net

**Чем дольше на свете существует игровая индустрия, тем больше появляется клонов и альтернатив сериалу The Legend of Zelda. Серьезных и крепких среди них наблюдается не очень много.**

Одна игра щеголяет интересным сюжетом, другая – оригинальной механикой геймплея, третья радует глаз ни на что не похожим дизайном, но таких, которые были бы сильны во всех аспектах и имели бы свою «изюминку», почти не встречается. Sphinx & the Cursed Mummy скорее продолжает дело Beyond Good & Evil – хорошо все, но до StarFox Adventures: Dinosaur Planet и The Legend of Zelda: The Wind Waker не дотянули.

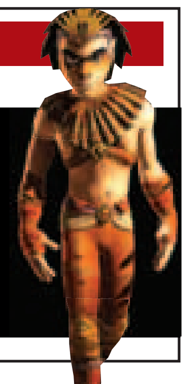
Действие разворачивается в мифическом мире Древнего Египта. Игра повествует геймеру о двух персонажах. Сфинкс (Sphinx) – хвостатый бог, ученик великого мага Имхотепа (Imhotep), который готовит его к сражению с зародившимися в темном городе Уруке (Uruk) силами зла. В это время в соседнем царстве Луксор (Luxor) молодой принц Тутанхамон (Tutankhamen) готовится праздновать свой день рождения, однако его подло заманивают в ловушку, и через некоторое время вместо принца мы видим... Мумию (Mummy)! Неожиданно его судьба переплетается с судьбой Сфинкса, и они решают совместными усилиями спасти мир от вселенской нечисти.

S&tCM – не из числа игр, которые берут сюжетом. Иногда он кажется оригинальным благодаря использованию египетской мифологии наряду с элементами фэнтези и присутствию всем известных персонажей (бог Анубис, принцесса Нефертити и другие), порой завораживает игровой мир, населенный самыми разными и необыкновенными существами, но на деле – ничего принципиально нового.

С геймплеем дела обстоят много интереснее. Большую часть игры предстоит управлять Сфинксом, то есть надо выполнять квесты, шинковать орды монстров, много бегать и прыгать и решать неказистые головоломки. Все-то тут замечательно, за исключением пары моментов... Первый – отсутствие системы автонаведения. В Kingdom Hearts и играх сериала The Legend of Zelda мы замечательно нацеливались на врагов и с увлечением их вырезали, не боясь при этом промахнуться или потерять цель из поля зрения. В Sphinx & the Cursed Mummy такая комфортабельная фенечка начисто отсутствует. Впрочем, поведение камеры вполне адекватно, так что обнаружить врага и не потерять его из виду – не такая уж проблема. Второй момент – «головоломная» часть. Задания класса «бросить камень в пальму, собрать три кокоса и отнести их огненной жабе» будут долго сниться вам в кошмарных снах – ужасно утомляют длительные пере-

### ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ НОМЕР ОДИН:

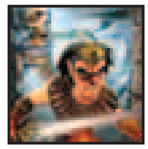
**СФИНКС, НАЧИНАЮЩИЙ БОГ**



**Как и положено всем юным и дерзким богам, Сфинксу не терпится поскорее приступить к борьбе с Силами Зла. Он ловок, красив, хвостат и вообще непомерно силен. Его главная цель – вернуть старым богам прежние силы. Однажды встречает Мумию – и тут начинается их совместное приключение, в котором они, будучи очень разными по натуре, то и дело помогают друг другу. Полная противоположность напарника, ибо серьезен и решителен.**

### ВЕРДИКТ

СИЛЬНО



**7.5** НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

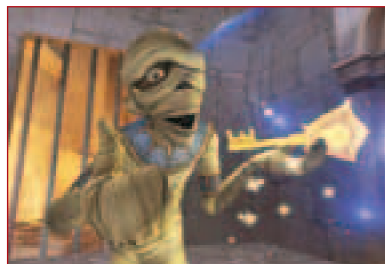
**+ ПЛЮСЫ**

**Симпатичная графика, интересные персонажи, любопытные находки в концепции геймплея, замечательный стиль.**

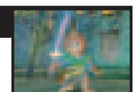
**– МИНУСЫ**

**Отсутствие озвучки диалогов, плохо проработанные головоломки при игре за Сфинкса, крохотные огрехи в боевой системе.**

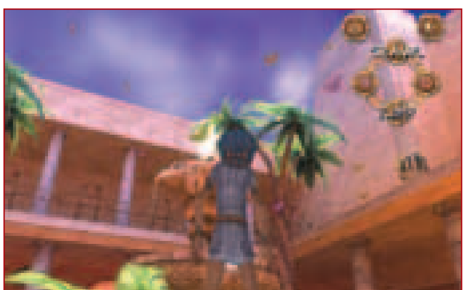
**Крепко сбитая игра, не без недостатков, но имеющая в своем арсенале весомые достоинства.**



Мумия вознамерился рекламировать ключ.

| – ХУЖЕ, ЧЕМ | + ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
|---|---|
| Beyond Good & Evil  | «Хоббит»  |

ПРОЕКТ EUROCOM СЛАБЕЕ ЛИДЕРОВ ЖАНРА, НО «ХОББИТА» ОСТАВЛЯЕТ ПОЗАДИ.



Интерфейс «кнопки и их функции» становится визитной карточкой жанра.



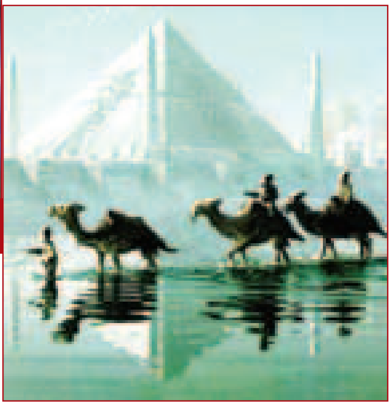
Боевой процесс увлекателен – лучше Сфинкса мечом машет только Данте из DMC.




Правильный дизайн, выдержанный стиль, грамотная работа с освещением – и челюсть так и норовит отвиснуть.

## СТИЛЬ, АНТУРАЖ, АТМОСФЕРА – НАШЕ ВСЕ

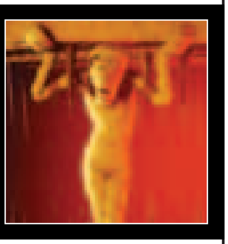
**После просмотра концепт-арта и изображений, которыми разработчики вдохновлялись при создании Sphinx & the Cursed Mummy, становится понятно, как им удалось с такой тщательностью изобразить локации и персонажей в стиле Древнего Египта. Что примечательно, стиль этот во многом не отражает особенности традиционных произведений искусства египтян – Eurocom попытались переплести эти красоты с более узнаваемой традиционной фэнтези. Различия едва уловимы, однако если ознакомиться со всеми видами подобного творчества – они всплывут на поверхность. Главное – атмосфера игры благодаря этому очень свежа и прелюбопытна.**



## ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ НОМЕР ДВА:

### МУМИЯ, ПОЧТИ ТУТАНХАМОН

**Молодой Тутанхамон, попавший в ловушку и превратившийся в забавную мумию. Разумеется, оставаться таким и дальше его не прельщает, потому незамедлительно объединяется со Сфинксом с целью вернуть утраченный человеческий облик, трон и любовь Нефертити. В отличие от хвостатого товарища, Мумия комичен и несерьезен, чем сильно походит на персонажей мультфильмов Диснея. Ужимистая мимика и нестандартные методы решения головоломок дополняют образ.**



бежки, равно как и общая затянутость процесса. Более того, игра начинается именно с подобных заданий, тем самым сразу производя не самое приятное впечатление. Отрадно, что дальше нас ждет прямо-таки подарок судьбы – великолепно поставленная резня всякого рода нечисти, которую почти не омрачает отсутствие автонаведения. Что говорить – по уровню веселья сражений игра не сильно уступает упомянутой Kingdom Hearts.

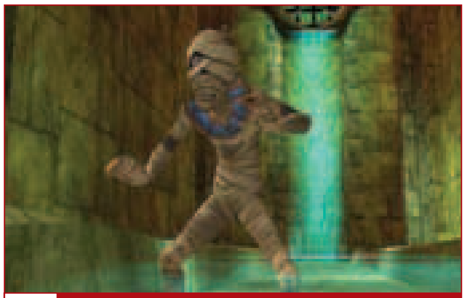
Меньшую часть игры мы будем в крепкой шкуре Мумии. Быть может, часы, проведенные за управлением этим юмористом, и не сравнятся с динамичной бойней, зато по части интересных головоломок Сфинксу никогда не догнать своего напарника. Каждая новая головоломка способна развеселить, а иной раз даже удивить геймера. Дело в том, что Мумия – существо мертвое, поэтому бей его не бей – мертвее уже не станет. Он обладает целым набором умений и свойств, которые роднят его с калифорнийским кроликом Рэдмондом из Whiplash: Мумия может переходить в различные агрегатные состояния, плющиться в лепешку в результате удара глыбой по макушке или, скажем, разрываться на несколько частей. Данные фокусы смотрятся «по-диснеевски» комично, что каждый волен расценивать по-разному. Разумеется, все эти «умения» он будет применять для достижения определенных целей. Скажем, сплющенный герой с легкостью проходит между прутьев решеток, а если разорваться на части, можно одновременно нажать на кнопки, находящиеся далеко друг от друга.

В итоге, геймплей получается очень сбалансированным (потому что битвы Сфинкса и головоломки Мумии отлично дополняют друг друга) и нескучным («головоломная» составляющая весела, даже несмотря на никчемные задания Сфинкса). Как видите, слабые места все же есть, но они едва заметны на фоне выверенного баланса и разнообразия.

Визуальная часть впечатляет. Мир Sphinx & the Cursed Mummy насыщен деталями, в меру красочен и имеет собственный, ни на что не похожий стиль вкупе с элегантной архитектурой построек. Конечно, это не идет ни в какое сравнение с творениями Сигеру Миямото, но определенной похвалы заслуживает: приятно глазу. Дизайн персонажей балансирует на грани строго реалистичного и мультяшного, почти что диснеевского. Соответственно, Сфинкс более тяготеет к первому, Мумия – ко второму. Все монстры выглядят исключительно строго – так оно и должно быть. Локации в большинстве своем красивы, но иногда умудряются разочаровать. Впрочем, это лишь неприятные исключения, подтверждающие правило. Музыкальное сопровождение вполне соответствует происходящему и поддерживает атмосферу, а вот отсутствие озвучки диалогов сильно огорчает. При замечательной мимике и артикуляции героев – обидно вдвойне. Увы, придется довольствоваться сменяющимися сообщениями в текстовом окошке – как в ушедшую эпоху JRPG для PS one.

Sphinx & the Cursed Mummy занимает весьма солидное место среди подобных ей игр. В ней есть абсолютно все, чтобы увлечь игрока: занятный сюжет, неплохо выписанные герои, прекрасно сбалансированный игровой процесс, хороший стиль. Никаких сенсаций, никаких революций в жанре – просто команда Eurocom постаралась на славу и пополнила свой послужной список еще одним качественным проектом, который по праву заслуживает внимания и потраченных денег. ■

**ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ БАЛАНСИРУЕТ НА ГРАНИ РЕАЛИСТИЧНОГО И МУЛЬТЯШНОГО. СФИНКС ТЯГОТЕЕТ К ПЕРВОМУ, МУМИЯ – КО ВТОРОМУ.**



Ужимки мумии твердят одно: персонаж призван развлекать. Справляется?



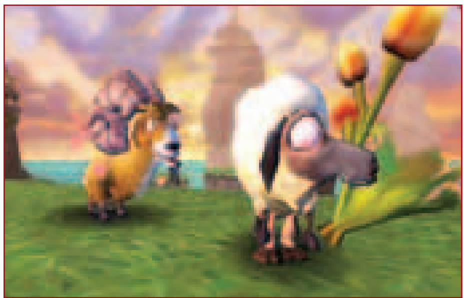
Головоломки Сфинкса частенько вызывают отторжение – слишком затянуто.



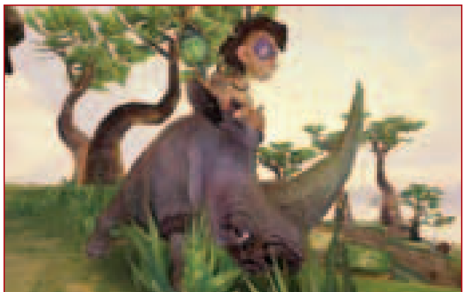
Порой графика демонстрирует слабые стороны: некоторые подземелья плохо детализированы, а отдельные монстры – никудышно прорисованы. Остается любоваться спецэффектами – они стабильно хороши.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Game Boy Advance
■ **ЖАНР:** platform ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** THQ
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.takgame.com



Овцу нужно спасти, а вот барана лишний раз не грех и ударить.



Кататься на спине носорога – едва ли не самое веселое занятие.



Орангутанг – существо весьма полезное: гнет пальмы, которые в определенный момент можно использовать в качестве катапульты. Очень удобно.



**ВЕРДИКТ**

БЫВАЕТ И ХУЖЕ



**5.5**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

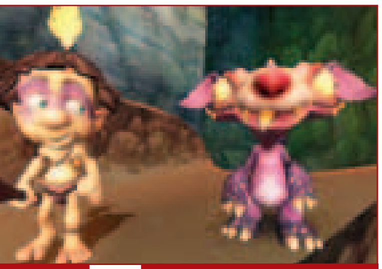
**ПЛЮСЫ**

В меру смешные шутки, неплохая озвучка, приличные видеоролики, нормальная работа камеры.

**МИНУСЫ**

Посредственная графика, очень плохая анимация, заурядный дизайн, скучный игровой процесс.

Откровенно слабый платформер, не выдерживающий конкуренции с львиной долей собратьев по жанру на PS2 и GC.



Дизайн скуден. Чертовски скуден.

# TAK & THE POWER OF JUJU

## ПЛАТФОРМЕР ДЛЯ НЕТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ

**SPRIGGAN**
spriggan@miranime.net

**Есть игры, при малейшем взгляде на которые хочется тут же выключить консоль и поскорее сменить диск на что-нибудь проверенное временем. Если, конечно, имеется такая возможность.**

Tak & the Power of Juju – платформер, в котором все слишком традиционно, начиная с сюжета и заканчивая дизайном уровней. Конечно, он создан по лицензии от Nickelodeon, но соответствующий мультфильм еще только готовится к производству, так что лишних баллов игре накидывать не будем. Предыстория, как водится, незамысловата. На племя Pupanunu напал злой шаман Tlaloc, который похитил силу Moon Juju и обратил добрую половину населения в овец. Поскольку сия неприятная участь постигла Надежду и Опору племени – тренированного воина по имени Lok, вернуть все на круги своя призван не кто иной, как маленький неприметный парнишка Tak. Намерения злого колдуна весьма серьезны, и уже содеянным он ограничиваться не собирается, потому герою предстоит отыскать его и «осчастливить» несколькими ударами дубиной. Если в этой фабуле вы смогли найти для себя что-то действительно новое – то да, необходимо стремглав бежать в магазин за игрой.

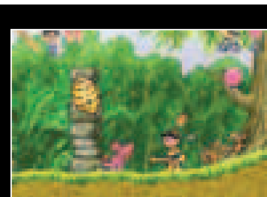
Игровой процесс стандартен до умопомрачения. Tak бегает по некрасивым уровням, бьет врагов дубинкой, кидается дынями, использует еще несколько видов оружия, принимает помощь животных, временами катается на сноуборде и выполняет скучные задания. Все это чередуется с весьма неплохими сюжетными видеовставками. Сделаны они с юмором и являются одним из главных плюсов игры: красиво смотрятся и полностью справляются с основной задачей – веселить геймера.

Визуальная составляющая разочаровывает. Анимация – где-то на уровне PS one, текстуры безбожно размыты, цветовая гамма скудна, а дизайн недвусмысленно напоминает Jak & Daxter: The Precursor Legacy – вероятнее всего, разработчики вдохновлялись работой Naughty Dog. Общая картина неприятна: вряд ли кого-то прельщает бегать плохо анимированным персонажем по заезженным локациям с размытыми текстурами, борясь при этом с плохо анимированными врагами. Роль отдушины играют лишь уже упомянутые видеоролики.

Итог – неинтересный платформер, неспособный удержать игрока абсолютно ничем. Недостатки на фоне общей заезженности портят впечатление еще больше, но своей оценки в пять с половиной баллов Tak & the Power of Juju честно заслуживает – это все же не самый плохой платформер на PS2 и GC, и играть в него все-таки можно. Если нет более заманчивых вариантов. ■

**ЧУДИЩЕ РАНГОМ ПОВЫШЕ**

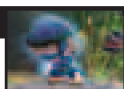
**ИЛИ ВЕРСИЯ ИГРЫ ДЛЯ GAME BOY ADVANCE**



**Портативный вариант способен впечатлить не более, чем версии для других консолей. Несмотря на качественные графику и звук, Tak & the Power of Juju теряется на фоне аналогичных игр на GBA, которые на голову превосходят проект по части геймплея. Главный минус – разработчикам не нашлось чем заменить видеоролики. А иногда кажется, что игру разрабатывали наспех, иначе как объяснить, что единственный способ пройти уровень заново – погибнуть до Game Over?**

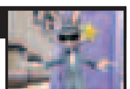
**ХУЖЕ, ЧЕМ**

I-Ninja

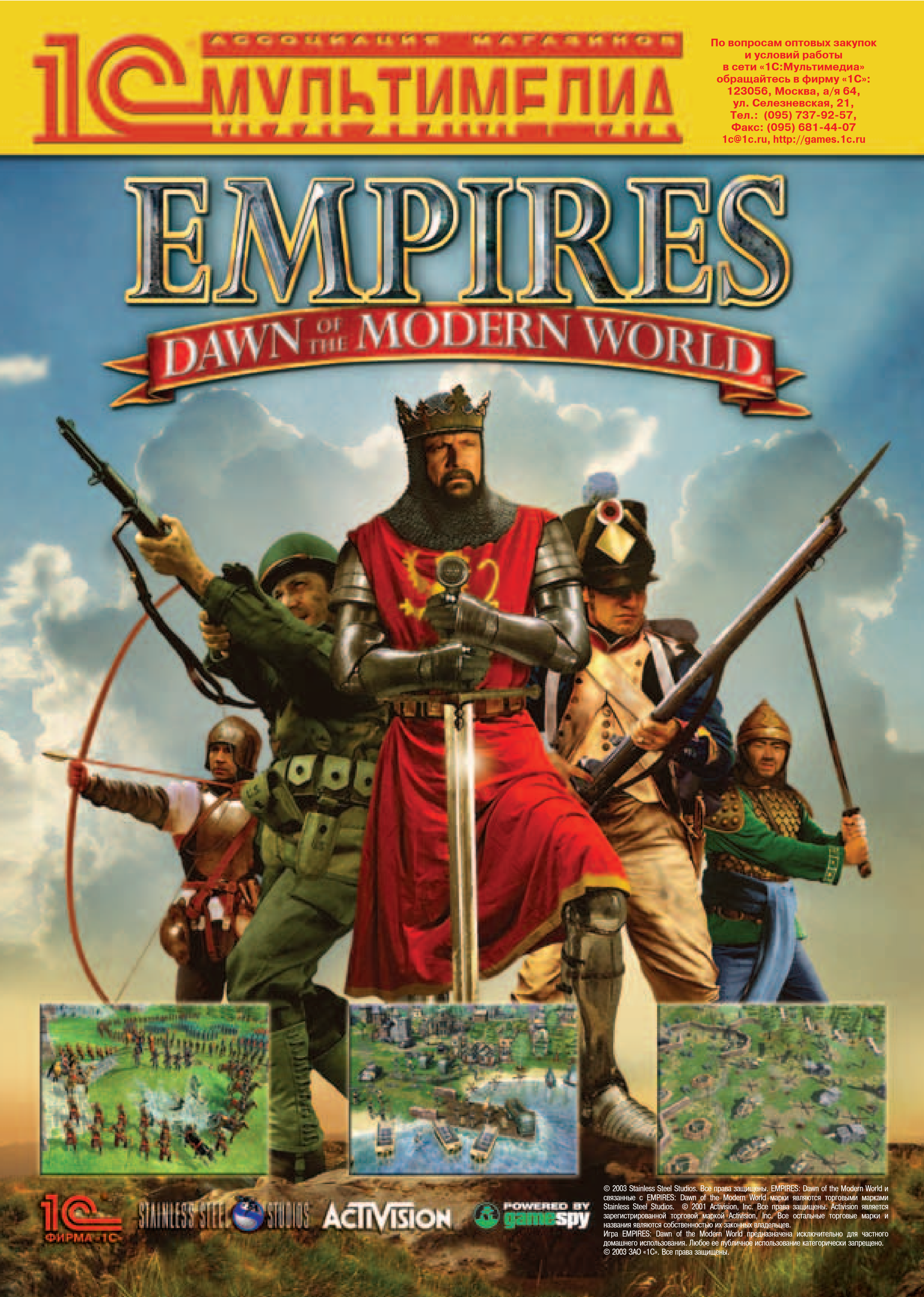


**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Looney Tunes: Back in Action



**НЕ САМАЯ ПЛОХАЯ, НО ВСЕ-ТАКИ ПЛОХАЯ ИГРА, ЗАМЕНА КОТОРОЙ НАХОДИТСЯ БЕЗ ТРУДА.**



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD
ФИРМА «1С»
STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION
POWERED BY gamespy
© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** DreamCatcher (США) / Mindscape (Европа)
■ **РАЗРАБОТЧИК:** People Can Fly ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1500 МГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.painkillergame.com



Дядька на виселице – колдун. Он умеет весьма метко кидаться трупами.



Правильные тени, правильная ржавчина – кажется, жизнь удалась.




Боссы в Painkiller не просто большие. Они настоящие исполины. И очень больно могут дать по голове, если соваться, куда не просят. Такие вот они, черти.

# PAINKILLER: HEAVEN'S GOT A HITMAN (PAINKILLER: КРЕЩЕННЫЙ КРОВЬЮ)

## ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ: АД ЗАЧИЩАТЬ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

**Готика? Есть. Умопомрачительная графика? Ага. Пузатая смерть с косой? Присутствует. Дикие, но «симпатишные» монстры? Навалом! Так, что-то нужно еще… Ах да, крутой Сэ… э-э-э, Дэниэл в главной роли – тоже есть. Ну все. Кажется, все на месте. Можно отправляться прямиком в ад. Пострелять тамошних непуганых чертей.**

### ТИПА СЮЖЕТ

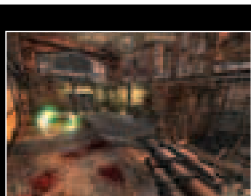
Давно пора кому-нибудь написать учебник «Дуболомные шутеры своими руками». Заняться этим делом могли бы разработчики из Croteam или вот хотя бы из People Can Fly. Потому что чем больше выходит всевозможных Serious Sam'ов, Will Rock'ов и Painkiller'ов, тем очевиднее становится, что «дуболомный шутер» – это почти самостоятельный жанр. И ничего постыдного в том, чтобы быть «дуболомным», нет. Ну не каждый же день играть в выворачивающий мозги наизнанку Max Payne! Первая и главная заповедь проектов типа Painkiller – никакого сюжета. Говорят, он вреден для спинного мозга. А мозг нам еще пригодится, так что незачем его лишний раз подвергать ненужным нагрузкам. Но поскольку всякие въедливые критики (из «СИ») наверняка начнут до этого самого сюжета докапываться, хотя бы видимость его наличия надо все-таки создать. Сказано – сделано. И вот мы уже созерцаем видеоролик. Узнаем подробности душераздирающей истории о том, как Дэниэл Гарнер погиб в автокатастрофе, как ни за что попал в чистилище, как его заставили воевать с приспешниками Люцифера, как он встретился с ветхозаветной Евой, как завел дружбу с одним из демонов... Смотрим мы и думаем: а какое отношение этот так-сказать-сюжет имеет к игровому процессу? Нет, только не надо скоропалительных выводов. Что значит «никакого»? А вдруг все-таки имеет? Ну вдруг? И неважно, что между видеороликами и игровыми уровнями нет никакой видимой связи. Может, мы чего-то просто не понимаем? Обо всех этих тонкостях у нас есть время подумать во время загрузок. Правда, длятся они недолго. А потом думать уже некогда. Потому что когда концентрация упырей, вурдалаков и толстых мужиков с шипованными битами в руках достигает критического значения, становится не до размышлений.

### КАК ЗАВАЛИТЬ СТО МИЛЛИОНОВ ЗОМБИ

Со времен Serious Sam, пожалуй, не было ни одной игры, где формула «стреляй-перезаряжай-снова-стреляй» была бы реализована с таким же

### ЧТО ДЭНИЭЛУ ХОРОШО, ДЕМОНУ – СМЕРТЬ

**В УСЛОВИЯХ ОТСУТСТВИЯ АПТЕЧЕК**



**В Painkiller разработчики применили сравнительно редко используемый на PC прием: на месте тел противников остаются сгустки энергии, пополняющие очки здоровья нашего героя. Вроде бы, мелочь, но она вносит существенные коррективы в тактику ведения боя. Теперь уже нельзя беззаботно убегать от монстров, пользуясь их медлительностью. Иногда придется лезть в самое пекло, чтобы пополнить запас сил, иначе зелененькие «души» наших врагов просто исчезнут.**

### ВЕРДИКТ

**ВЕСЕЛОЕ МЯСО**



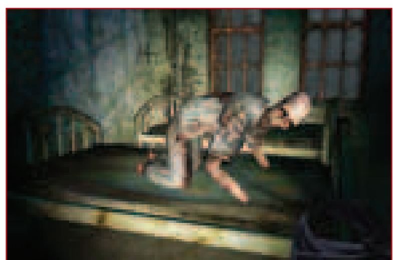
**7.5**
**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**
Потрясающий движок, отличная технология освещения, затягивающий игровой процесс, разнообразные уровни.

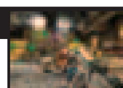
**МИНУСЫ**
Некоторые уровни откровенно скучны, игровая механика неидеальна, напрочь отсутствует хоть сколь-нибудь вменяемый сюжет.

Если бы Серьезный Сэм попал в ад, он бы устроил там именно такое месиво, какое творится в Painkiller.

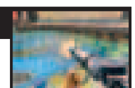


А это уже почти Resident Evil.

**ХУЖЕ, ЧЕМ**
Serious Sam



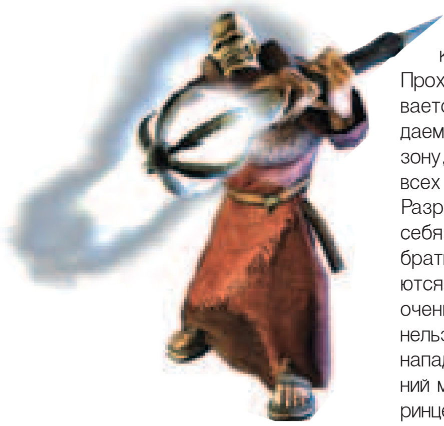
**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
Will Rock



ДО УРОВНЯ SERIOUS SAM PAINKILLER НЕ ДОТЯГИВАЕТ САМУЮ МАЛОСТЬ.

## СМЕРТЕЛЬНАЯ КОМБИНАЦИЯ

**Арсенал оружия в Painkiller до неприличия скромен – всего 5 пушек. Правда, разработчики попытались загладить вину за свою лень: у каждого ствола есть альтернативный режим стрельбы. Хотя в наши дни этим уже едва ли кого-то можно удивить. Но в Painkiller имеется такая вещь, как комбо. Если выстрелить из подствольного гранатомета, а затем «насадить» летящую гранату на метко пущенный деревянный кол, получится самодельная ракета. Если монстра заморозить, а затем выстрелить из дробовика, тот очень эффектно развалится на куски. Короче, комбо – это очень даже весело. Но и более внушительный арсенал оружия тоже оказался бы весьма кстати.**



## ЧТО ТАМ КАРТЫ ГОВОРЯТ?

### БЕЗ МАГИИ – НИКУДА

**Перед каждым уровнем нам выдается особое задание: найти все секреты, использовать только один вид оружия, собрать определенное количество золота и так далее. Если мы с ним справляемся, становится доступна одна из 23 карт Таро. Накопленные карты можно комбинировать и использовать в бою. Бонусы они дают довольно существенные: например, позволяют Дэниэлу наносить больший урон или перемещаться с невероятной скоростью.**



блеском, как в Painkiller. Кроме как «стрелять и перезаряжать» делать здесь действительно больше нечего. Но ничего другого и не хочется. На нас прут толпы черных монахов с алебардами? Давайте их сюда, сейчас всех угостим свинцом! Легионы зомби? И эти пусть не стесняются – для каждого найдем длиннющий деревянный кол: кому грудь пронзим, а кому воткнем... куда попадем, в общем. Угар? Он самый! Поддержанию настроения, кстати, здорово способствует бодренькая музычка, которая начинает бить по мозгам, как раз тогда, когда появляются враги.

Прохождение каждого уровня укладывается в простейшую схему: мы попадаем в некую заранее определенную зону, нас там запирают, после чего изо всех щелей начинают валить монстры. Разработчики решили не утруждать себя придумыванием, откуда те могут браться. Поэтому враги материализуются прямо из воздуха. Это, кстати, не очень приятно, потому что никогда нельзя быть уверенным, что на тебя не нападут со спины. Как только последний монстр в импровизированном зверинце отдаст богу (ну, или кому там?) душу, нам разрешают пройти в следующий «отсек» уровня. Там история повторяется. Схема бы работала просто превосходно, если бы отсеки не были такими навороченными с точки зрения архитектуры. Чисто внешне это очень даже хорошо. Но чем больше на уровне закутков, тем больше шансов, что нам придется потратить немало времени, разыскивая недобитого демона, из-за которого нам не дают продвигаться вперед. Правда, проблему помогает решить компас, подсказывающий, где найти долгожителя.

### ДЬЯВОЛЬСКИ КРАСИВО

Что в Painkiller вызывает самое искреннее восхищение, так это внешний вид уровней. Большая часть из них просто роскошна. Во-первых, они поражают своими размерами. Будь то готический собор, железнодорожная станция или заброшенная фабрика – везде мы можем убедиться, что гигантомания это вовсе даже неплохо. Во-вторых, поистине впечатляют интерьеры. Не знаю, можно ли назвать ржавые стены и прогнившие трубы на старом заводе «декором», но такой красоты мне не доводилось видеть уже давно. Какое-то чудо сотворили разработчики с освещением. Текстуры и сами по себе диво как хороши, а когда на них падает свет от факелов, карманного фонарика, заходящего солнца или наэлектризованной башки демона-пациента в психушке, зрелище становится и вовсе феерическим. Не сочтите за богохульство, но в голову даже приходят мысли, что Doom III вряд ли продемонстрирует нам что-то принципиально более красивое.

Но сейчас мы говорили о большинстве уровней. Есть еще и меньшинство. И оно-то вызывает прямо противоположные эмоции. Претензии здесь можно предъявить в основном к дизайнерам, которые зачем-то понаделали узких невзрачных коридоров, совершенно пустых комнат и откровенно скучных локаций под открытым небом. Этого «добра» не то что бы много, но мы по наивности своей надеялись, что его не будет вовсе. Кстати, вспомним о невразумительности сюжета. Полное отсутствие связи между историей и игровым процессом развязало дизайнерам руки настолько, что все уровни существуют сами по себе. Впечатление, будто играешь в какой-нибудь Unreal Tournament. Во времена Doom это бы прокатило «на ура». Но те годы давно прошли. Поэтому хотелось бы, чтобы нам хоть как-то объясняли, почему мы только что были в готическом соборе, а уже через минуту бегаем по промзоне. А еще через две – оказываемся в оперном театре! Или придерживаться единого стиля нынче уже не модно?

И все же Painkiller – отличная игра! Почти такая же затягивающая, как Serious Sam. Если бы не отдельные огрехи, проходилась бы вообще взахлеб. Но даже в нынешнем виде Painkiller достоин всяческих похвал. ■



И уровень, и монстры (особенно вот этот в противогазе) здорово напоминают Half-Life 2.



Ой, кому-то ногу оторвало. И руку. И торс, кажется, тоже. А голова? Где же голова?



После того как Дэниэл «сожрет» определенное количество душ своих противников, он на время превращается в демона. В этом режиме он неуязвим. И врагов может валить штабелями.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** racing/puzzle ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Digital Jesters ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nadeo ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.trackmaniagame.com

# ТРЕКМАНИЯ (TRACKMANIA)

## ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

**ЮРИЙ ВОРОНОВ**
voron@gameland.ru

**Помните, давным-давно, когда солнце светило ярче, трава была зеленее, а воздух чище, все мы были несмышленными шалопаями. И каждый в детстве проходил два этапа. Первый – когда игрушки хочется разобрать на мелкие части, а то и вовсе разбить. Второй – когда в ребенке просыпается творец, и он начинает из осколков составлять новые безделушки. Тогда родители, дабы не допустить актов вандализма над домашней утварью, покупали своему ребенку конструктор!**

Конструкторы, как известно, бывают разные – зеленые, синие, легообразные. А с недавних пор еще и компьютерные. Хотя простым виртуальным Lego сейчас никого уже не удивишь, как и различными поделками на тему американских горок. Однако случаются и сюрпризы. Одно из таких открытий – игра «ТрекМания».

### АРКАДНЫЙ КОНСТРУКТОР

Что же в ней такого особенного? Беглый взгляд на скриншоты ответа на этот вопрос не дает. Простая игра на тему создания своей «американской горки», по которой затем можно рассекать до посинения. Сколько уже таких было – не счесть. Впрочем, сравнивать «ТрекМанию» с поточными проектами не стоит.

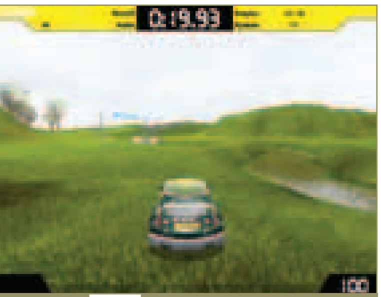
Какой главный недостаток всех симуляторов парка аттракционов? Правильно, кроме самого процесса создания собственного аттракциона, геймплея-то и нет. Однако совместив конструктор с аркадными гонками, разработчики смогли сотворить по-настоящему оригинальную и интереснейшую игру.

### БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ

Для начала просто попробуйте поездить на готовых трассах. Разработчики зря времени не теряли и подготовили огромное количество разнообразных маршрутов. Трассы в игре абсолютно безумны – это особенно ощущаешь, когда начинаются мертвые петли и гигантские прыжки. Зачастую приходится ездить буквально по стенам, пролетать сотни метров, причем не только вдаль, но и вверх! А на самых сложных «кольцах» поджидают завалы из камней на дорогах, огромные дыры в асфальте и тому подобное. Машинки послушные и очень отзывчивые: разгоняются в момент и тормозят до нуля за долю секунды. Но это ничуть не упрощает вашу задачу. Для достижения хороших результатов необходимо освоить массу приемов вылета с трамплинов боком, езды по мертвым петлям и прохождения шикан без торможения. А ведь в игре еще присутствует очень хороший физический движок, обсчитывающий всевозможные столкновения машины. Объединив все это, вы по-

### СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ

**Если вы считаете, что создали самую гениальную трассу на свете, непременно покажите ее всему миру! В Интернете уже собираются огромные тусовки по обмену трассами и скинами для машин, а также ведутся рейтинги. И если ваша трасса окажется и вправду такой хорошей, как вы думаете, она может попасть в официальный набор чемпионатов. Тогда у вас появится возможность зарегистрировать целую команду! Основные отправные точки в сети – http://www.tm-exchange.com и http://www.trackmaniagame.com. Заходите, не стесняйтесь!**




Иногда, дорога на трассе вообще отсутствует.

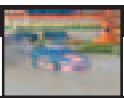
### ХОТИТЕ БОЛЬШЕ?

**ТОЛЬКО В ВЕРСИИ ОТ КОМПАНИИ БУКА**

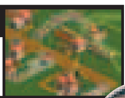
**Всем, всем, всем. Компания «Бука», локализующая игру на территории нашей необъятной Родины, включила в русскую версию расширение от разработчиков – The Power Up! Expansion Pack. Что нам это дает? Еще больше всевозможных блоков для создания трасс, новые режимы игры и массу разных мелочей. Вам не нужно скачивать лишние 93 мегабайта из сети, все это уже есть на диске!**



**ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ**
Big Scale Racing



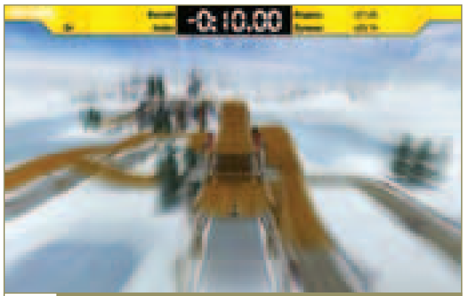
**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
RollerCoaster Tycoon 2



**И ГОЛОВУ ПОЛОМАТЬ, И РУКИ ЗАНЯТЬ. СВЕЖАЯ ВОЛНА В МОРЕ АРКАДНЫХ ГОНОК.**



Машины в классе различаются только цветом, но игру это совершенно не портит.




Вот таким, модным нынче, эффектом motion blur камера, облетев трассу, устремляется на старт.




Создание собственных трасс – занятие весьма увлекательное. Количество доступных блоков просто огромно. Сложность, интересность и играбельность зависят лишь от вашей фантазии.



лучите настоящее испытание на ловкость – не из легких, но очень затягивающее.

### КРУТИТЬ, НЕ ПЕРЕКРУТИТЬ

Но вот вы вдоволь накатались, побили все рекорды и... Тут начинается настоящая игра. Ведь «ТрекМания» предоставляет фактически неограниченные возможности для создания собственных маршрутов. Стройте что хотите. Раллийную трассу? Запросто. Выбираем за основу зеленый травяной ландшафт и начинаем прокладывать гравийные дорожки, асфальтовые петли, ставить по дороге различные пруды и домики. А можно и огромный старинный замок отгрохать, да еще и трассу внутри него проложить. Хотите устроить экзамен по вождению для друзей? Необходимо соорудить такую трюковую магистраль, чтобы они не смогли пройти ее и с десятого раза? Никаких проблем. Берем пустынный ландшафт и строим трамплины, трехэтажные кольца, бросаем на трассу камней, делаем пару бенкингов, а перед ними ставим штуки три ускорителей, чтобы жизнь сказкой не казалась...

### И НА ДЕСЕРТ!

Но ведь и это еще не все! Вы можете попробовать распутать множество строительных головоломок, попытаться побить рекорды создателей игры на самых отвязных маршрутах, смонтировать красочный клип в небольшом встроенном редакторе повторов... А если надоело одному любоваться своими трассами, отправляйтесь в сеть. Здесь вы сможете продемонстрировать свои достижения в строительстве треков и потестировать их, покатавшись всей толпой.

Атмосфере безбашенного веселья соответствует яркая, симпатичная графика. Конечно, технологически игра не выглядит локомотивом прогресса, но все новомодные эффекты на месте, и к ресурсам компьютера «ТрекМания» относится бережно. Взгляните на скриншоты и подумайте, нужно ли вам большее.

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что перед нами очень необычная и весьма добротная игра. Соединив в себе разные жанры, она не превратилась в нечто неудобоваримое. Наоборот. Она затягивает, как в детстве строительство песочных замков. Развивайте фантазию – играйте в «ТрекМанию»! ■

## НЕ ТРАССАМИ ОДНИМИ

**ЧЕМ ЕЩЕ ИЗВЕСТНА NADEO**

**Компания Nadeo известна также очень запутанным, но весьма реалистичным и красивым симулятором шкипера – Virtual Skipper, вышедшим еще до релиза «ТрекМании». На данный момент уже доступна третья версия этого проекта. Даже беглый обзор Virtual Skipper позволяет сказать, что Nadeo далеко не новичок в создании игр. Приятная графика, хорошая физика, добротность и качество – все это в той или иной степени можно отнести и к нашей сегодняшней подопечной.**





**Впечатляют только раллийные трассы: симпатичные деревья, трехмерная трава и шейдерная вода. В остальном игра выглядит неплохо, но обыденно.**

## ВЕРДИКТ

**МЕЧТА ДЕТСТВА**



**7.5**

**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

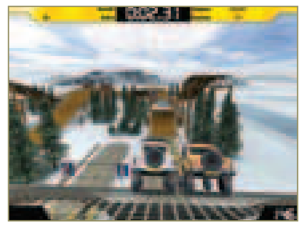
**ПЛЮСЫ**

**Оригинальность, великолепные готовые трассы и возможность создать собственные, единственные и неповторимые, маршруты.**

**МИНУСЫ**

**Графика и звук неплохи, но не более того. Да и проект уж слишком оригинальный – на любителя; многим покажется скучным.**

**Самый необычный конструктор на свете! Создайте лучший парк аттракционов или раллийную трассу – вашу фантазию ничто не ограничивает.**



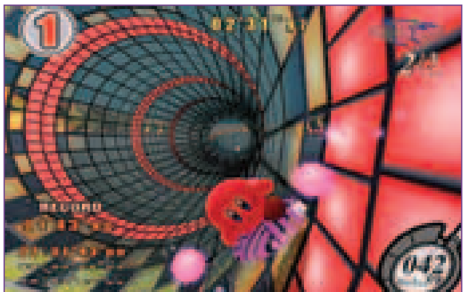



■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** HAL Laboratory
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.nintendo-europe.com



Двухмерная мини-игра Top Ride. Малина испорчена предательским управлением.



Отдельные трассы взаправду способны порадовать недюжинной красотой.



Надев зеленый колпак и вооружившись мечом, Кирби приобретает недвусмысленное сходство с Линком из The Legend of Zelda. Оппонентов рубит столь же резво – вещи эльфа позаимствованы не зря.

# KIRBY AIR RIDE

## RIDE ON SHOOTING STAR

**SPRIGGAN**
spriggan@miranime.net

**В последнее время Nintendo неустанно выпускает гоночные игры. F-Zero GX и Mario Kart: Double Dash!! наглядно продемонстрировали, что на GameCube жанр чувствует себя изумительно и ничуть не жалуется на жизнь.**

Следующим звеном в цепи подобных творений должна была стать гонка с Кирби (Kirby) в главной роли. Игра появилась, но вот рядом с вышеупомянутыми хитами ей, увы, не стоять.

Игровой процесс Kirby Air Ride строится на способности Кирби глотать разных чудиков и, овладевая их возможностями, всячески вредить оппонентам. К сожалению, интересная задумка была реализована бездарно. Монстрики заглатываются, приемы используются, однако в большинстве случаев сколь-нибудь серьезно насолить противникам никак не удается: редкий финт собьет недруга с пути, а от остальных эффектов проку мало – лишь развлечения ради.

Ни один из представленных в игре режимов не может похвастаться чем-то особенным. Air Ride – стандартные гонки: выбираем понравившееся средство передвижения, носимся по трассам, воюем с оппонентами. Поначалу – весело, позже сильно надоедает «благодаря» неудобному управлению и исключительному однообразию. Top Ride – обширная мини-игра, представляющая собой гонку с «видом сверху». Четыре разноцветных Кирби соревнуются в скорости на крохотных, симпатичных трассах. Вот это уже интереснее, правда, проблемы с управлением никуда не делись. И, наконец, кошмар всех гоночных игр – режим City Trial. Вам предлагается пять минут кататься по отвратительному городу, собирая всевозможные power ups, дабы затем выполнять примитивные миссии из разряда «найти кучу призов и победить как можно больше оппонентов». Ничего кроме скуки игра предложить попросту не способна. На столь бедном фоне не может достойно выделиться даже весьма богатый мультиплеер, предусматривающий до четырех игроков, соревнующихся в режиме split-screen или же посредством broadband adapter. В целом геймплей KAR на редкость скучен и невыразителен. И даже графика едва держится на уровне средней игры для GC. Впечатляют только двумерные трассы в Top Ride, красоты Air Ride изредка портятся размытыми текстурами, а город в City Trial способен натурально повергнуть в ужас, ибо текстур там – раз, два и обчелся.

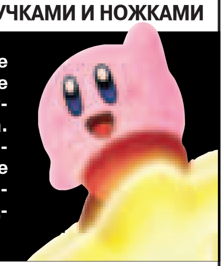
По большому счету, KRA сильно разочаровала. Гораздо лучше в очередной раз обратиться к капитану Ястребу и Марио с компанией – благо, игры не из тех, что быстро себя исчерпывают. ■

*Редакция благодарит интернет-журнал www.game24.ru за помощь в подготовке материала.*

### НЕМНОГО О КИРБИ

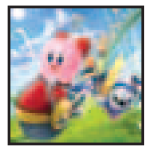
**ИЗ ИСТОРИИ РОЗОВОГО ШАРИКА С ГЛАЗКАМИ, РУЧКАМИ И НОЖКАМИ**

**Дитя HAL Laboratory всегда находилось в тени более раскрученных мэскотов Nintendo. Однако это почти не отразилось на качестве игр с его участием, количество которых вот-вот достигнет отметки в два десятка. Среди них имеются и не преодолевшие берегов Японии оригинальные проекты, и откровенно неудачные поделки, но самые основные – двумерные платформеры для GB, GBA, SNES и N64 – получились на редкость увлекательными и атмосферными.**



### ВЕРДИКТ

КИСЛО



**5.0**

**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

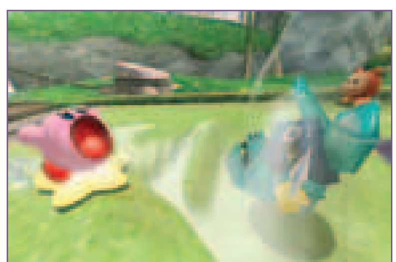
**+ ПЛЮСЫ**

**Сносный мультиплеер, приличная музыка, милый сердцу герой, симпатичные трассы.**

**– МИНУСЫ**

**Весьма неудобное управление, плохие режимы, отвратительная графика в City Trial, не всегда честный AI.**

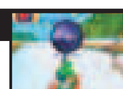
**Низкобюджетная поделка с замечательным названием и чудным главным героем. Непременно разочарует былых поклонников Кирби.**



Втянули врага – получили способность. Все просто.

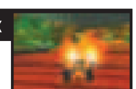
**– ХУЖЕ, ЧЕМ**

Mario Kart: Double Dash!!



**| НЕ ТАК ВЕСЕЛА, КАК**

Crash Nitro Kart



**ИЩЕТЕ ХОРОШУЮ ГОНОЧНУЮ ИГРУ НА GC? ТОГДА С KIRBY AIR RIDE ВАМ НИКАК НЕ ПО ПУТИ.**



Классика квестового жанра
3 черепа тольтеков
BIG SALOON
BANK
© 2004 «Руссобит Паблишинг». © 2004 Revistronic. All right reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг».
Все права защищены.Изготовлено в России. e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Sega
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.thq.co.uk/games/product/Shining+Soul+2?ProdPlatform=gba

# SHINING SOUL II

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

## АНИМЕШНАЯ ДЬЯБЛА

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

**Тест на гейм-эрудицию: вы любите старую 16-битную классику? Landstalker, Shining Force… Те самые old-style JRPG, о которых так сладко ворчат по вечерам ветераны. А как насчет Zelda, Alundra, Diablo? А экспу, экспу вы любите? Ну так бегом в магазин! Ведь там уже лежит Shining Soul II, а это значит – больше классов, больше подземелий, больше экспы!**

Вкратце напомним, за что полюбили геймеры первую часть игры, ответвление знаменитого ролевого сериала, – за чрезвычайно удачный антураж традиционных японских RPG, со всеми их похищенными принцессами, графикой в стиле super-deformed и привычным набором классов, соединенный с концепцией клонов Diablo. В который раз Тьма рвется в мир, нарушая хрупкое равновесие сил Добра и Зла. Экскурсионные пещеры наводнены кровососущими летучими мышами, лесопарковая зона отдыха – волками-оборотнями, и даже на зеленых лужайках нет-нет, да и попадется меж добрых кузнечиков свирепая бабочка-мутант. Регулярная армия Доброго Королевства не в силах справиться с горсткой орков, похитивших дочку главы государства, а сам король вынужден срочно объявить в розыск героя со значком ГТО на груди. То есть вас. И вот – вы нашлись. С этого момента начинается «Дьябла», разбавленная чиби-персонажами и какой-никакой сюжетной линией. Впрочем, главному герою, судя по всему, особой мотивации для выпиливания лобзиком по монстрам и не требуется, но традиции нарушать нельзя. Функции наратора принимает на себя Король, задавшийся целью не только превратить весь окружающий мир в цитадель Добра и Света (вашими, заметьте, руками), но и придать всей этой суете хоть какой-то смысл, облекая ее в стройное, хотя и слегка наивное, повествование. В общем, он будет давать вам квесты.

Конечно же, ничего оригинального тут нет – идеи надерганы с миру по нитке (даже разрекламированный Колизей – лишь тень известного «Золотого блюдца» из Final Fantasy VII). Но вот скомпоновано, оформлено и вписано в JRPG-формат все просто отлично – комар носа не подточит. Мы получаем задание, закупаемся в лавках, бежим в донжон, рвем на лоскуты все живое (не зацепите принцессу, ее наоборот спасать нужно), попутно набивая карманы всевозможными пузырьками, доспехами и книгами заклинаний, и, наконец, возвращаемся обратно – покрытые экспой и славой. Управление удобнейшее, мультиплеер – аж на четыре персоны, оружия, заклинаний и персональных скиллов – завались. Бэкграунды – будто нарисованы от руки, моя бы воля, я бы всю страницу скриншотами увешал. Анимация и музыка тоже на весьма достойном уровне.

Около полусотни часов придется потратить на то, чтобы закончить игру со всеми сайдквестами. Двое суток нонстоп… Если принять во внимание еще и Advance mode вкупе с одним секретным персонажем, вы рискуете совершить в обществе своего карманного друга весьма увлекательное кругосветное путешествие. Зато по возвращении смело рассказывайте друзьям, что побывали на кладбище великанов, в лагере орков и на пиратском корабле. ■

### ВЕРДИКТ

**ХВАТАЙ, А ТО УБЕЖИТ!**



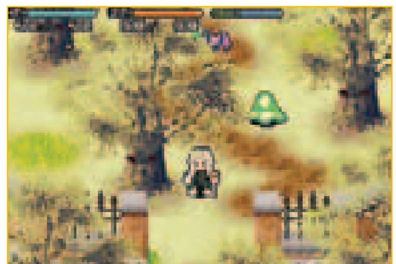
8.0 НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**
Знакомый с детства интересный мир, восемь непохожих классов, целая куча уникальных предметов и сильный мультиплеер.

**МИНУСЫ**
Длинные непроматываемые диалоги, несколько схематичный сюжет, отсутствие сейва перед боссами.

Еще один сильнейший проект для GBA. Игра впитала все лучшее от Diablo и Zelda. Рай для настоящего манчкина!



Осень наступила, выросли медузы…

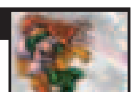
### НУ НА ФИГА МНЕ ЭТА ФИГОВИНА?!

**ИЛИ НЕСКОЛЬКО СЛОВ О САЙДКВЕСТАХ**

**Чего всегда не хватало детищу Blizzard, так это грамотной сети сайдквестов. Нововведения во второй части Diablo – не в счет. До появления SS2 столь упорно я гонялся за секретами только в играх серии Final Fantasy. Хотите получить навороченный summon? Придется попотеть. Нужно подслушать разговор двух мумий, дождаться удобного момента, освободить душу невинно убиенного NPC, найти его труп, вернуть страдальца к жизни… И это только начало!**

**МЫ ПОЛУЧАЕМ ЗАДАНИЕ, ЗАКУПАЕМСЯ В ЛАВКАХ, БЕЖИМ В ДОНЖОН, РВЕМ НА ЛОСКУТЫ ВСЕ ЖИВОЕ, ПОПУТНО НАБИВАЯ КАРМАНЫ ПУЗЫРЬКАМИ, ДОСПЕХАМИ И КНИГАМИ ЗАКЛИНАНИЙ…**

**НАПОМИНАЕТ**
Diablo II


**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
Shining Soul


«ЭКСПА! ЭКСПА!!» – УЛЮЛЮКАЛО МЯСО. «МЯСО! МЯСО!!» – ОБЛИЗЫВАЛАСЬ ЭКСПА.



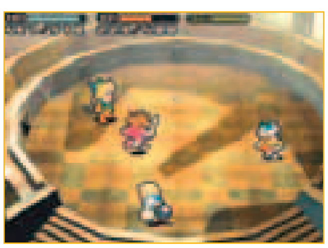
Мультиплеер во всей своей красе. Действительно интересный и качественный. При наличии разных классов Cooperative – просто чудо!

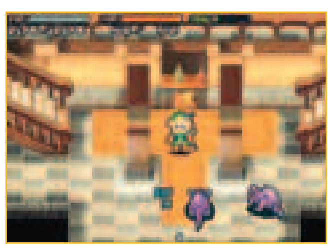


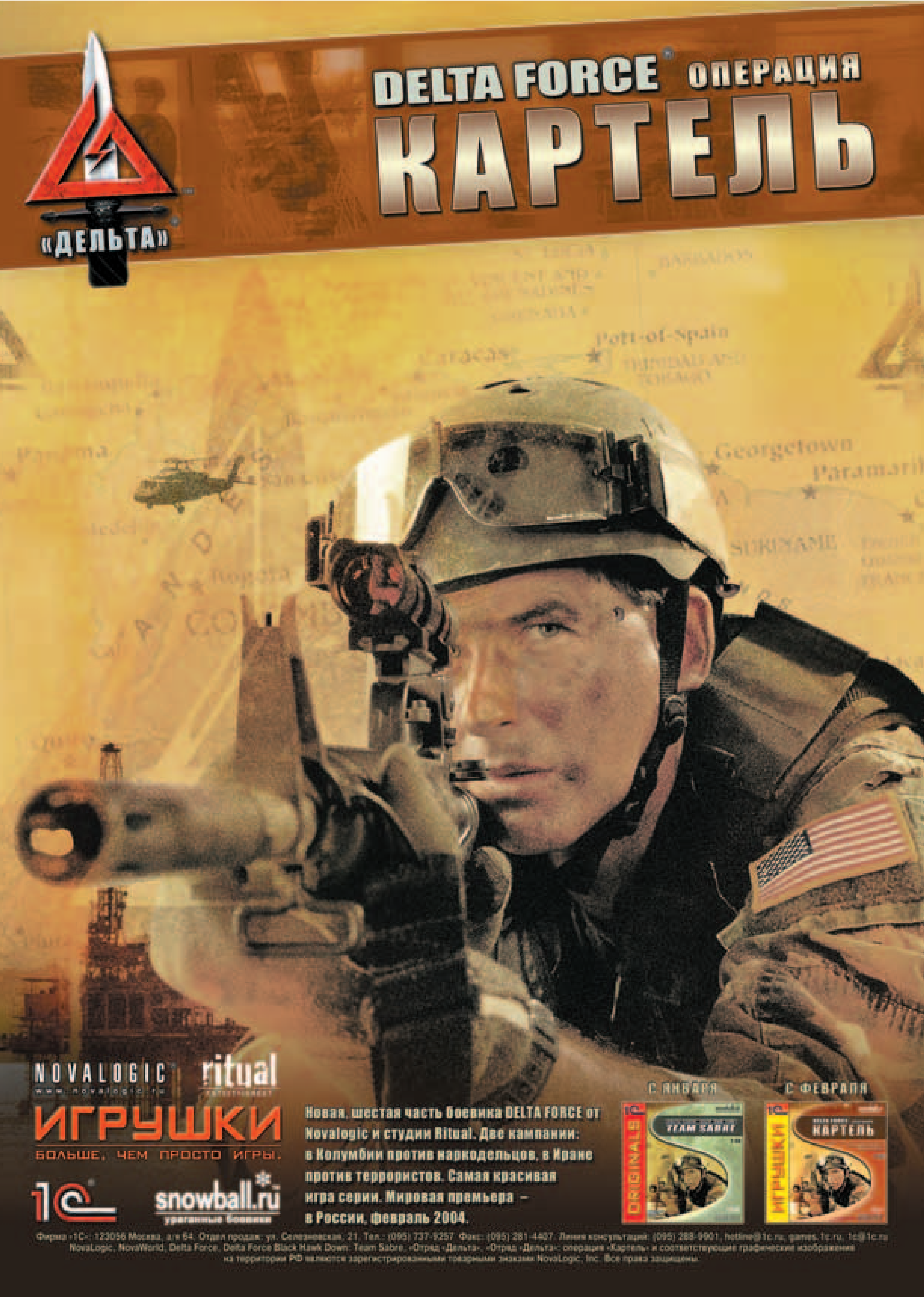
Меню Items. Понятное. Удобное. Функциональное. А главное – знакомое-знакомое…



Аналог знаменитого Ифрита – один из стихийных summon-монстров.






DELTA FORCE® операция
КАРТЕЛЬ
«ДЕЛЬТА»
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
С ЯНВАРЯ
ORIGINALS
TEAM SABRE
С ФЕВРАЛЯ
ИГРУШКИ
КАРТЕЛЬ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Картель» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

МИНИ-ОБЗОР

■ ПЛАТФОРМА: GameBoy Advance ■ ЖАНР: shooter
■ ИЗДАТЕЛЬ: Destination Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Raylight Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.dsigames.com/modules.php?name=DSI-Games-rType

# R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

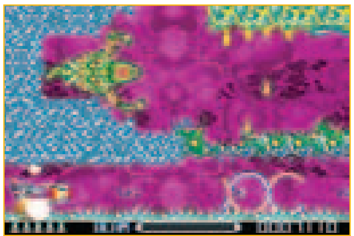
## СТРЕЛЬБА В БОЛЬШОМ КОСМОСЕ

**АРТЕМ ШОРОХОВ**
cg@game24.ru

**Знакомство с серией R-Type многие начинали с порта первой игры на ZX. Те, кому повезло больше, просаживали жетоны в аркадах. Чуть позже сериал завоевал место под солнцем и пришел на домашние консоли от Nintendo.**

Его генеалогия ветвилась и ширилась, постепенно опутывая и остальные видеоигровые системы. Наконец час пробил, настал черед GBA.

Строго говоря, недавно вышедший R-Type III: The Third Lightning – не самостоятельная игра, а порт одноименного SNES-хита 1994 года выпуска. Так что закаленным бойцам приставочного фронта ничего объяснять и не нужно. Кроме того факта, что в качестве разработчика на этот раз выступила не культовая Irem, а некая Raylight Studios, успевшая снискать почет и славу популярным GBA-движком BlueRoses, призванным облагородить и украсить стрелялку десятилетней давности.



В таких местах надо знать все наперед, иначе никак.

Следует отметить, что внешне римейк выглядит на ура, разве только подкачали бэкграунды. Зато строго один раз за уровень игра бряцает новоприобретенными графическими наворотами, всем видом заявляя о своем намерении идти в ногу со временем. Но пусть внешний лоск вас не обманет – существенны и недочеты. Так, ощутимо снизилась скорость и без того неторопливого оригинала. Вкупе с сонной музыкой и обилием мест, которые невозможно пройти «на лету», без предварительной «разведки жизнями» это рисует не самую радужную картину.



В игре целых три типа боевых насадок – на выбор

Каждый раз начинать сначала, имея за душой всего несколько попыток... Нет, это не лучший способ продлить интерес к игре длиной в шесть уровней, и к тому же – действует на нервы. А нечеткая система вычисления столкновений и бликующий экранчик GBA – плохие помощники в таком ответственном деле.

В довершение всего начисто отсутствует сейв – в картридже даже нет батарейки. Нет, сама по себе система паролей отнюдь не плоха, но отсутствие даже банальной таблицы рекордов в аркадной игре уже нонсенс. ■

**ВЕРДИКТ**

ПОТАЕННАЯ СКУКА



**5.0**
НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**По одежке встречают, но вот провожают уже по справедливости. Всего из-за нескольких оплошностей игра получилась довольно скучной и невыразительной. Однако поклонников сериала это вряд ли отпугнет.**

---

МИНИ-ОБЗОР

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ: BAM! Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Torus Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

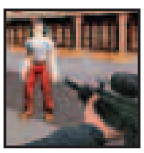
http://www.bam4fun.com

# ICE NINE

## Я Б В МИЛИЦИЮ ПОШЕЛ, ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ!

**ВЕРДИКТ**

ВСЕМ ВЗЯЛА, ДА НЕ ДОТЯНУЛА



**6.0**
НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

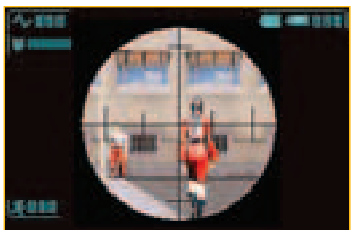
**Есть интересные задумки, есть! Но они быстро теряются в однообразных коридорах экшна средней руки. Графика симпатична, но не воодушевляет, оружие хорошее, но бабахает так себе. И где кровища?!**

**АРТЕМ ШОРОХОВ**
cg@game24.ru

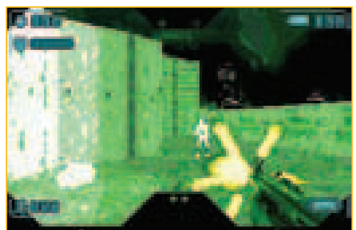
**В прошлом году на большие экраны вышел фильм с Колином Фарреллом и Аль Пачино «Рекрут». Тогда же должна была появиться и одноименная видеоигра, которая по неизвестным причинам запоздала, а потом и вовсе переродилась в игру под именем Ice Nine.**

Что произошло, сейчас уже не докопаться, но можно предположить, что большие дяди не поделили лицензии, и в результате все лица и часть имен оригинала были немного... хм... искажены. А вот сюжет остался нетронутым, так что вы по-прежнему можете чувствовать себя Джеймсом Клейтоном, который взял в руки оружие и вышел на полигон «Фермы» – тренировочной базы ЦРУ.

Разумеется, это FPS – чего еще ожидать от команды, подарившей многотысячной GBA-армии замечательные Doom 2 и Duke Nukem Advance? Но на этот раз – не порт, а вполне автономный, самостоятельный продукт, хоть и на движке (основательно доработанном) незабвенного DNA. Игрушка бегает весьма шустро, как-никак – 30 fps для GBA едва ли не рекорд. Тем не менее движения врагов прерывисты, а разрушаемые объекты ломаются в один-два фрейма – кадров анимации явно пожалели. Обещанные «подробные копии» помещений ЦРУ на поверку оказались чередой лифтов и одинаковых комнат с обязательным фикусом, телефоном и компьютером. В игре есть целый ряд замечательных «шпионских» миссий (как вам, например, задание отследить в городе «крота», вырубая попутно всех его агентов?), с треском проваленных из-за совершенно непроработанного AI. Злодеи, конечно, уже умеют прятаться за углом, но еще не знают, что делать дальше, а потому ни за грош гибнут под пулями. Вообще, как боевик игра не слишком удачна (то есть уступает тому же Doom 2): «солдатики» воспринимаются лишь как досадная помеха на пути к выходу. А должного акцента на шпионскую составляющую сделано, к сожалению, не было. В общем – всем взяла, да не дотянула. ■



Шпионы не сдаются. Даже когда кругом враги!



Прибор ночного видения. А вы думали?



РАСКРОЙ ЗАГОВОР! УЗНАЙ ПРАВДУ!
BEYOND
GOOD & EVIL
За гранью добра и зла
UBISOFT
Бука

## МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Destination Software ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Prograph
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.dsigames.com

# STREET JAM BASKETBALL

## ПАС! БРОСОК! ТОЧНЕХОНЬКО В КОРЗИНУ! МУСОРНУЮ...

**АРТЕМ ШОРОХОВ**
cg@game24.ru

**Много воды утекло с тех пор как Midway выпустила несравненный NBA Jam, а подражатели все еще находятся. Особенно теперь, когда тема нелегальных спортивных соревнований так и рвется в видеоигры, а отсутствие в названии словечка Hardcore, Underground или, на худой конец, Street – едва ли не признак дурного тона. На этой волне и явился миру очередной «уличный» баскетбол из серии «трое на трое».**

Казалось бы, куда проще – возьми все лучшее, что есть в NBA Jam, Jammit и Charles Barkley: Shut up and Jam, тщательно перемешай, добавь свежего воздуха трущоб и подворотен, и новоявленный хит готов! Но, даже следуя этой простой формуле, оказывается, можно фатально «недопереборщить»...

Сперва о хорошем: в Street Jam Basketball приятные задние планы (непонятно, правда, чем руководствовались дизайнеры, создавая пляжи и аэродромы, ну да это их дело). О хорошем на сегодня все. Теперь о грустном. Управление стандартно до зубовного скрежета – пас, бросок, отнять, блокировать, сменить игрока, разбег. Ничего плохого в устаревших схемах контроля нет, но ведь и ими не получается как следует насладиться: анимация отвратительна. «Обрулить» вражеского защитника порой просто невозможно: кадром раньше – не вовремя, кадром позже – мячик уже увели. Пас всегда отдается прямолинейным броском в лоб, неподконтрольные помощнички откровенно тупы... А видели бы вы, какая свалка под кольцом в момент атаки! Спасти положение призваны так называемые «Суперы», но и они не в состоянии скрыть убогость геймплея, равно как и попытки музыки имитировать что-то «уличное».

Перечислять можно еще долго, но сути это не изменит – игре с подобной механикой позволено было появиться еще 15 лет назад на 8-битной NES, но даже тогда она бы на что-то рассчитывала, лишь выдав на-гора хорошую анимацию или хоть какие-то новации. Но на нет и суда нет. ■



Погодные эффекты – дело, конечно, хорошее...



...но их стоило бы променять на удобную механику.

**ВЕРДИКТ**

**ВЫ ГОТОВЫ К СКУКЕ?**



**4.0**
**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Плохо. Совсем. На уровне держится только графика, да и та жирно перечеркнута непотребством анимации. Низкого качества музыка и попытки внедрения сюжета только усугубляют картину.**

## МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ratbag
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Atari ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.us.atari.com/games/saturday_night_speedway_pc_driv

# SATURDAY NIGHT SPEEDWAY

## ГРЯЗНЫЕ ТАНЦЫ

**ВЕРДИКТ**

**ОПЯТЬ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ**



**5.0**
**НАША ОЦЕНКА**

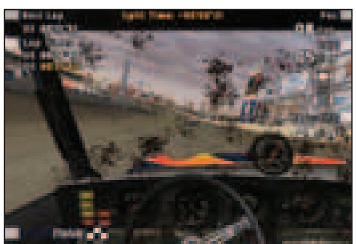
**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Очередная поделка от Ratbag. Все те же кольца, та же грязь, та же графика. Хотя, если вы никогда не видели игр от Ratbag, может, стоит и попробовать.**

**ЮРИЙ ВОРОНОВ**
voron@gameland.ru

**Команда разработчиков Ratbag не перестает удивлять нас своей неугомонностью, выпуская игры одну за другой, как на конвейере. И что самое печальное, все проекты похожи друг на друга как две капли воды. В обязательном порядке к ним прилагаются – залитые грязью кольцевые трассы а-ля NASCAR, неплохой физический движок и устаревшая графика.**

Не исключение и новая игра – Saturday Night Speedway. Только теперь разработчики совместили все, что создали ранее. А именно – множество всевозможных гоночных колец, три различных класса автомобилей, доведенный до идеального состояния игровой процесс, подлатанный графический движок, сетевую игру, возможность настраивать в вашем болиде практически все, что угодно. Но, по сути, это тот же Dirt Track Racing образца 1999 года – протертый тряпочкой и слегка приукрашенный, но морально устаревший хит. Правда, если вы никогда в глаза не видели Dirt Track Racing, Dirt Track Racing Sprint Cars, Dirt Track Racing Australia, Dirt Track Racing 2, то Saturday Night Speedway может вам приглянуться. Например, своим добротным физическим движком. Ведь основная составляющая геймплея – это контролируемые заносы, и выполняются они дюже реалистично. Тут разработчиков упрекнуть не в чем. Но у реалистичности есть и обратная сторона – играть без руля совершенно невозможно. Зато настроек в автомобиле столько, что, освоив Saturday Night Speedway, можно устраиваться на работу помощником механика в какой-нибудь мастерской. Кстати, обладателям «слабых» компьютеров может еще понравиться довольно симпатичный и не требовательный к ресурсам графический движок. В общем, Saturday Night Speedway вполне приличный проект, однако попытку в пятый раз продать нам ту же самую игру выше, чем в пять баллов мы оценить не можем. ■



Грязь в игре оседает на лобовом стекле, почему-то минуя кузов.



Система повреждений неплоха, но кузов она игнорирует.

http://www.codemasters.com/colinmcrae04

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Racing ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemastars ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

# COLIN MCRAE RALLY 04

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

## ТЕПЕРЬ СЕТЕВОЙ

**ЮРИЙ ВОРОНОВ**
voron@gameland.ru

**ВЕРДИКТ**

СНОВА В ЯБЛОЧКО



**8.0**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Все достоинства консольной версии на месте – великолепная физика и модель повреждений, гениальный дизайн трасс. Плюс похорошевшая графика и сетевые возможности.**

**Более полугода назад Codemasters выпустила на PS2 новую серию Colin McRae Rally. Игра оправдала связанные с ней ожидания. Великолепная физика, отличная модель повреждений, множество новаций и улучшений по сравнению с предыдущей частью – все оказалось на месте в полном объеме, о чем и было сказано в нашей рецензии («СИ» №20/2003). Теперь наконец-то и владельцы PC могут оценить правду этих слов.**

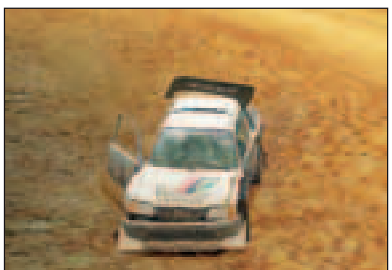
Заново описывать все достоинства мы не будем – они никуда не пропали. Обратим внимание только на отличия PC-версии. Во-первых, похорошела графика. Помимо высокого разрешения в игре появились более четкие текстуры, увеличилась дальность прорисовки; грязь и отражения на машинах стали выглядеть реалистичнее. А в Англии по сторонам трассы теперь раскинулись обширные травяные поля.

Во-вторых, появился новый сетевой режим. Хотите доказать всем, что вы настоящий чемпион? Участвуйте в виртуальном чемпионате мира, благо серверов запущено уже немало. Вы можете, не выходя из игры, общаться с участниками и договариваться о времени проведения заездов. Все результаты учитываются, а на их основе составляются рейтинговые таблицы.

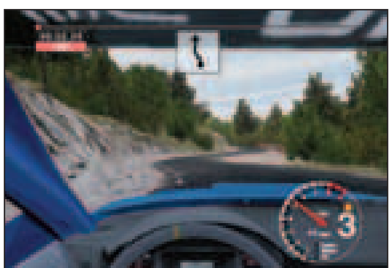
В общем, если вы не имели шанса познакомиться с проектом раньше, берите – не пожалеете. Очень достойная добавка в коллекцию любого гонщика! ■



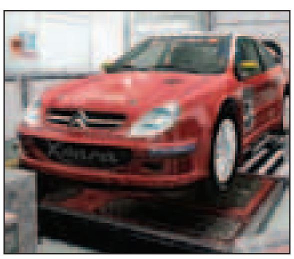
Одна из бонус-машин – микроавтобус Ford. Загляденье!



Система повреждений все еще вызывает восхищение.



Вид из кабины – не самый красивый, но наиболее удобный для игрока.







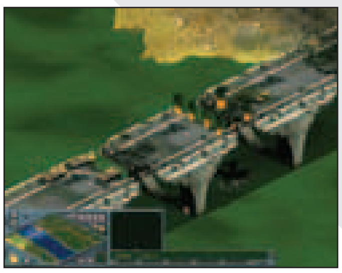
## ПРОТИВОСТОЯНИЕ: ВОЙНА В ЗАЛИВЕ

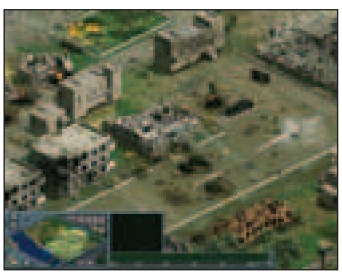



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Противостояние: Война в заливе
**ЖАНР:** strategy
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
**РАЗРАБОТЧИК:** Red Ice
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru/

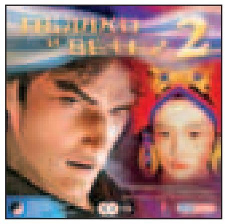
**Резюме:** Новый выпуск известной российской стратегии показывает нам конфликт между Ираком и Ираном.





«Противостояние» – один из тех отечественных проектов, что заслужили безусловную народную любовь. Свежая игра серии переносит вас на Ближний Восток, где разгорается конфликт между двумя неспокойными государствами, Ираком и Ираном. На протяжении двух десятков миссий вы будете участвовать в крупных баталиях той войны. Помимо этого, на диске вы также найдете: редактор сценариев, с помощью которого можно создавать карты для многопользовательской игры, инструкцию по его применению и огромную историческую справку, подробно описывающую все важнейшие события, так или иначе повлиявшие на ход боевых действий. ■

## ОБЛАКО И ВЕТЕР 2

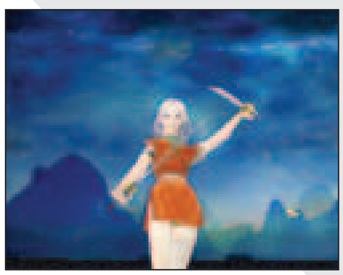


**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Wind and Cloud II
**ЖАНР:** RPG
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
**РАЗРАБОТЧИК:** Interserv
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru/rus/

**Резюме:** Вторая ролевая игра из Поднебесной, калька с JRPG и новая любовь Анатолия Норенко.





«Облако и ветер 2» основана на событиях китайского телесериала «о кунфу», который в нашей стране мало кто видел. Игра, как и «Последний Самурай», копирует лучшие JPRG с фотографической точностью: есть в ней и глобальная карта, и трехмерные локации, и многочисленные персонажи, и сражения со случайными монстрами, и даже мини-игры. Похоже, что локализовывали проект те же люди, что «трудились» над «Последним Самураем», – перевод снова полон ошибок и неудобоваримых конструкций. Нельзя не отметить несомненный плюс: все эликсиры названы своими именами, а не загадочными китайскими словосочетаниями. ■

## РАЙ И АД

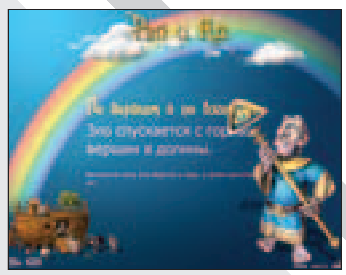


**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Heaven & Hell
**ЖАНР:** strategy
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
**РАЗРАБОТЧИК:** MadCat Interactive
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

**Резюме:** Симулятор и бога, и дьявола одновременно. Напоминает Majesty или Populous.





Немцев хлебом не корми, дай разработать стратегию про микроскопических человечков. «Рай и Ад» во многом похож на Settlers, только здесь игрок может напрямую управлять некоторыми персонажами. И конечно, вы решаете, стоит ли спасать души и творить чудеса, или лучше наслать на неверных порчу, чуму и саранчу. Локализацией занималась компания Nival, которая подтвердила свою безупречную репутацию. Раздражают только некоторые особенности оригинальной игры. Герои, например, слишком часто откликаются одинаковыми фразами, а названия юнитов отличаются неоригинальными приставками «добро-» и «зло-». ■

## МИРОВЫЕ ГОНКИ



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Mercedes World Racing

**ЖАНР:**
racing

**ПЛАТФОРМА:**
PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**
«1С»

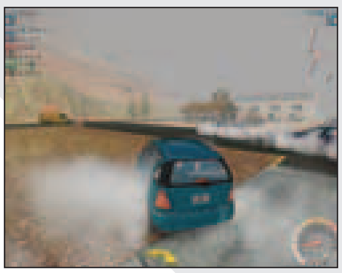
**РАЗРАБОТЧИК:**
Synetic

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 2

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

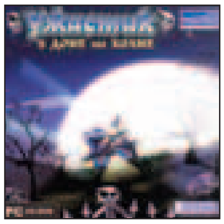
**Резюме:** Симулятор гонок между всеми современными машинами марки Mercedes.





Любите ли вы «Мерседес-Бенц» так, как люблю его я? Значит, полюбите и «Мировые гонки». Это не симулятор сверхскоростных болидов, нет. Это – позиционные, умные гонки, в которых победа достается тому, кто лучше рассчитает траектории обгонов и поворотов. Выбирайте авто из сотни «Мерседесов», настраивайте сотню параметров машины и попробуйте справиться с сотней различных трасс. Чего еще желать? Качественного перевода? Пожалуйста, в «Мировых Гонках» и он предстанет перед вашими глазами. Мы смогли измыслить один недостаток: жаль, что модели машин не деформируются после столкновений. ■

## УЖАСТИК В ДОМЕ НА ХОЛМЕ



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Spooky Mansion

**ЖАНР:**
action

**ПЛАТФОРМА:**
PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**
«МедиаХауз»

**РАЗРАБОТЧИК:**
Prograph Research

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.mediahouse.ru/

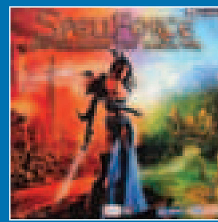
**Резюме:** Охотники за привидениями – два шага вперед! Срочный вызов!

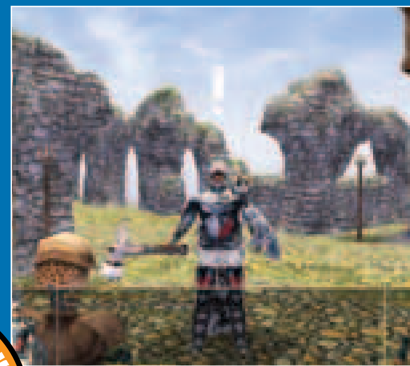




Одиннадцать лет назад на SNES вышла игра Zombies Ate My Neighbors. Про мальчишку с водяным пистолетом и много-много зомби, помните? Перед нами ее перерождение, только вместо пистолета герой носит с собой высокотехнологичный пылесос. Концепция осталась неизменной: придурковатый паренек попадает в особняк, набитый всякой нечистью, и начинает охоту на привидений. Игра сделана с применением cel-shading, поэтому даже простенькие модели персонажей смотрятся довольно мило. В локализации грамотно подобраны удачные шрифты, великолепна русская озвучка как главного героя, так и некоторых говорящих призраков. ■

## SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN





**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Spellforce: The Order of Dawn

**ЖАНР:**
strategy/RPG

**ПЛАТФОРМА:**
PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**
«Руссобит-М»

**РАЗРАБОТЧИК:**
Phenomic

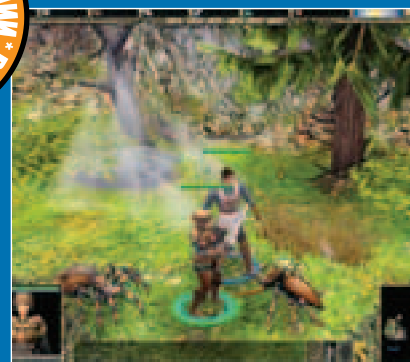
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 8

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.russobit-m.ru/rus/games/

**Резюме:** Стратегия в реальном времени и ролевая игра от третьего лица на одном движке.





Ролевые и стратегические игры похожи друг на друга. Трудно представить себе RTS, в которой юниты не набирали бы опыт, и так же нелегко вообразить RPG, в которой не было бы тактических сражений партии с монстрами. Spellforce сблизил эти жанры еще больше. Один поворот колесика мыши – и со стратегических небес вы опускаетесь на грешную землю и переключаетесь в режим TPS. Обе части игры сделаны с должным вниманием: в стратегии для вас заготовлено шесть различных рас, возведение базы и производство войск, а в ролевой игре персонажу доступны различные виды магии, боевые умения и множество типов оружия и классов предметов. Кроме того, игра построена на движке Krass, который позволяет разработчикам поместить на экране невероятно много монстров. На обложке русской редакции стоит штамп «с субтитрами», что, однако, лишь отчасти соответствует истине. Все внутриигровые диалоги были переведены грамотно и очень красиво, но речь в видеороликах, подчас довольно запутанных, и не относящиеся к сюжету реплики героев остались на английском. Не стоит относиться к этому как к большому недостатку – качественный художественный перевод текста превращает одиночную кампанию Spellforce в сплошное удовольствие. ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

Совместно с проектом «Аэромобиль» мы продолжаем знакомить вас с многообразием игр для мобильных телефонов. В этом номере мы решили обратить внимание на игры, по большей части являющиеся логическими, не требующими быстрой реакции или задействования двух рук для управления игровым процессом. Четыре из представленных ниже игр разработаны швейцарской компанией NINJ, делающей серьезную ставку на использование не только игровых возможностей мобильных телефонов, но и на их телекоммуникационные способности. Согласитесь, приятно утереть нос европейским игрокам, зарегистрировав высокий результат в общей таблице рекордов под ником явно «российского» происхождения.

★ АЭРО МОБИЛЬ ★

## Мир мобильных развлечений

**www.aeromobile.ru/games/j2me/**

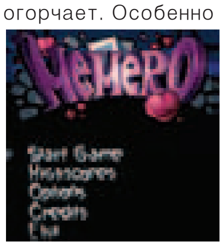
Мы благодарим компанию «КроссМедиа Солюшнз» за неоценимую помощь в подготовке рубрики.

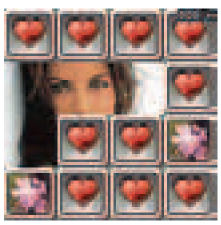
## ЛЕГЕНДА РЕЙТИНГОВ

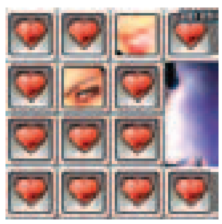
**Наша система оценок похожа на школьную, отличие составляет лишь средний балл. Так вот три балла (телефончика) – это нормально, а вовсе не плохо, как возможно многие думают. Средняя игра, способная скрасить получасовую поездку в метро. Четыре балла – хорошая игра, на которую можно потратить несколько часов. Качественно реализованы все компонеты. Пять баллов – игра отличная, стоящая гораздо больше своих двух долларов, способная не единожды вас развлечь. Помимо превосходной графики и озвучки обладает оригинальной идеей и увлекательным геймплеем. О двух низших оценках мы говорить не будем, так как игры с таким рейтингом мы рецензировать не будем.**

## Memero

Откровенно говоря, я не понял, почему эта игра называется "эротической головоломкой". Процесс наверняка знаком многим – переворачиваем две карты, в случае совпадения они исчезают, открывая часть фоновой картинки. Не угадали или не запомнили расположение картинок – повторяем операцию. «L-клуб» в миниатюре. Неплохой инструмент для развития внимания и памяти, да и время в метро поможет скоротать, особенно тогда, когда у вас нет возможности из-за толчеи играть во что-то, требующее большей концентрации и быстрой реакции на происходящее на экране. А в Memero удобно играть одной рукой. За правильно открытые две карты начисляется 10 очков, за каждую ошибку снимается 2 очка. Записи между уровнями нет. Звуковое оформление – символическое. Карт на поле 16 (то есть по 8 пар), и изменить их количество, а соответственно и сложность игры, нельзя. Понятно, что это связано с небольшими размерами экрана телефона, но все-таки огорчает. Особенно в свете того, что ничего «эротического» мне найти так и не удалось – открывающиеся фоны представляют собой фотографии лиц симпатичных девушек. ■







Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «000260» на короткий номер:

**Билайн –** 1407.
**МТС –** 1407.
**Мегафон –** 000401. (2 sms)

**Коды для других моделей:**
Nokia 3410 – 000255
Nokia 3510i, 8910i – 000259
Nokia 40-й серии – 000260
Nokia 60-й серии – 000261
LG G7100, G8000; Motorola E365, T720, T720i, T721, T722i, T725; NEC E530; Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427; Sharp GX1, GX10, GX10i – 000257
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600; Sharp GX20; Samsung D700, P400; Siemens SX1, U10 – 000258
Siemens C60, M55, MC60, S55, S56, SL55 – 000262
Siemens C55, M50, MT50 – 000263
Samsung A570, C100, S105, S300, S307, X100, X105 – 000256

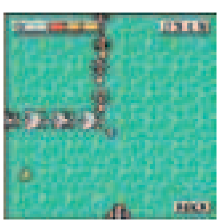
Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «1100281» на короткий номер:

**Билайн –** 1407.
**МТС –** 1407.
**Мегафон –** 000401. (2 sms)

**Коды для других моделей:**
Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250 – 1100281
Nokia 3650, 7650, NGage – 1100282

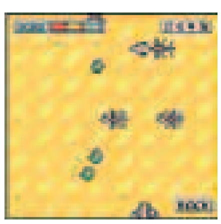
## NiniAnt

Хочется назвать эту игру скролл-шутером, но язык не поворачивается. Можно было и получше постараться, мне кажется. Идея стара как мир, и для создания увлекательного геймплея требуется проявить толику фантазии и над управлением как следует подумать. А тут – дали в руки «типа водяной пистолет» и послали разгонять в пяти разных мирах (по три уровня в каждом) толпы мерзких насекомых, напоминающих муравьев. Твари норовят плюнуть в ответ концентрированной кислотой и взять числом. То есть играющему надо быстро-быстро давить на кнопки телефона, пытаясь увернуться от плевков, при этом умудряясь еще и стрелять постоянно. С помощью клавиш телефона это сделать крайне непросто. Хотя, надо отдать должное разработчикам, нарисовано симпатично, аккуратно и достаточно разнообразно. Удивило также наличие продуманной сюжетной подоплеки всего этого безобразия – во время очередного медосмотра некий Доктор Гиббериш круто облажался, сократив загадочным образом рост пациента (то есть вас) до размеров насекомого. Дорогая, я уменьшил пациента! Трэш. ■













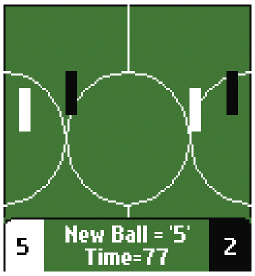
## NINIBALL

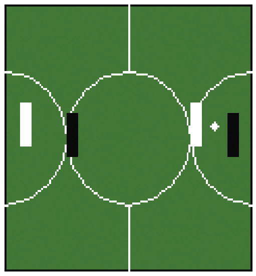
Появляющаяся при запуске NiniBall заставка поначалу навела меня на мысль, что сейчас придется играть в какой-нибудь необычный (или наоборот) футбол. Но я никак не ожидал увидеть ту самую смесь «Арканоида» и «Тенниса», в которую играл с одноклассниками лет 20 назад на одной из первых советских телевизионных игровых приставок. До чего дошел прогресс! Впрочем, я уже говорил о том, как приятно вспомнить детство, играя на мобильном телефоне в аналоги когда-то любимых 8-битных шедевров. Как говаривала моя математичка: «задача тривиальная простая». Управляя двумя «ракетками», надо забить отскакивающий от них и от стенок мяч в ворота противника и не дать сделать это ему. Побеждает первый забивший пятнадцать голов. Достаточно вспомнить из школьной программы, что «угол падения равен углу отражения» (или наоборот?), и, умело используя рикошет, обмануть виртуального соперника. Несомненными плюсами этой действительно очень простой, но столь же увлекательной игры является наличие двух уровней сложности и возможность отправить свой результат на центральный сервер www.niniball.com, чтобы сравнить собственные достижения с успехами игроков со всего мира. ■

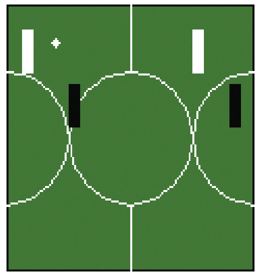
Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «1100283» на короткий номер:

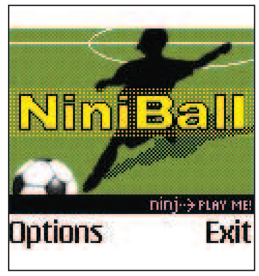
**Билайн –** 1407.
**МТС –** 1407.
**Мегафон –** 000401. (2 sms)

**Коды для других моделей:**
Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250 – 1100283
Nokia 3650, 7650, NGage – 1100284








## NINIGOLF

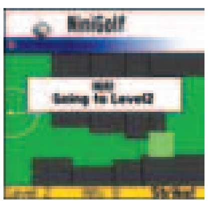
Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «0000296» на короткий номер:

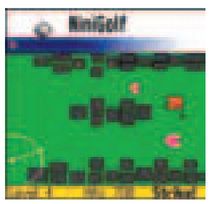
**Билайн –** 1407.
**МТС –** 1407.
**Мегафон –** 000401. (2 sms)

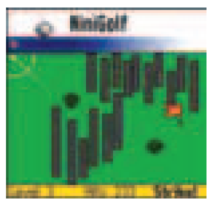
**Коды для других моделей:**
Sharp GX20 – 0000294
Nokia 6600 – 0000293
Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250 – 0000296
Nokia 3650, 7650, NGage – 0000297
SonyEricsson P800 – 0000295
SonyEricsson T610 – 0000298

Весьма оригинальный мини-гольф. Неприкосновенной оставлена только лишь основополагающая идея – надо закатить мяч в лунку. Однако сделать это придется всего лишь за один «удар» по мячу. Можно регулировать силу удара и его направление, что в данной игре и составляет самую большую сложность. А все потому, что на пути мяча к лунке расположено множество самых разнообразных препятствий: от обычных стен, до стен перемещающихся, мин, «пакманов», ловушек, изменяющих направление движения мячика, и черт его знает чего еще. Частенько приходится потратить не один десяток ударов, чтобы понять «устройство» уровня, а иногда удача поворачивается к вам лицом и мяч удивительным образом с первого удара оказывается в лунке, минуя все хитроумные препоны. Опять же, нельзя сказать, что игра блистает графическим или звуковым оформлением, но идея отличная, процесс затягивает. Как и в случае с NiniBall, есть возможность отправить свои достижения в общемировой high scores, а также зарегистрироваться на сайте игры www.ninigolf.com и самому создавать уровни с помощью специального редактора. Ну и, конечно, скачивать созданные другими уровни, которых уже не один десяток. ■











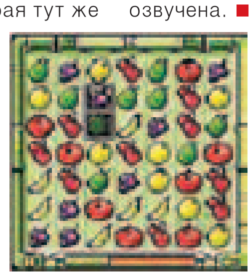
## NINIFRUIT

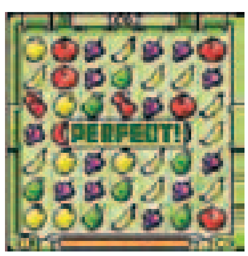
Неплохая реализация известной многим логической игры. Помните шароварную игрушку Diamond Mine? Теперь вариация на эту тему может оказаться и на вашем мобильном телефоне. Задача играющего – собирать в линию минимум три одинаковых символа (в нашем случае это иконки с изображением различных фруктов), меняя местами два рядом стоящих. Переместить иконку можно только в том случае, если действие приводит к появлению линии, которая тут же исчезает с поля, что влечет соответствующее перемещение остальных иконок и появление новых. За сокращенные линии начисляются очки, причем их можно заработать больше, если в линии оказалось более трех символов, или сокращение произошло в результате «цепной реакции», то есть следующая линия образовалась без непосредственного вмешательства игрока, за счет «сдвига» символов. Осложняет процесс ограничение по времени, которое, как ему и положено по природе своей, постоянно заканчивается и припирает к стенке (особенно нашего брата журналиста). Восполнить запас времени можно, быстро сокращая запас фруктов на экране. Несмотря на кажущуюся простоту, игра крайне аддиктивна. При этом неплохо нарисована и озвучена. ■

Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «0000288» на короткий номер:

**Билайн –** 1407.
**МТС –** 1407.
**Мегафон –** 000401. (2 sms)

**Коды для других моделей:**
Sharp GX20 – 0000287
Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250 – 0000288
SonyEricsson T610, T630, Z600 – 0000291
Motorola T720 – 0000292





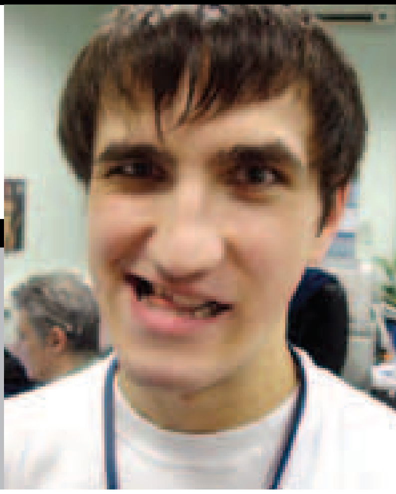






# КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



**Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Многие игроки потихоньку меняют родную «Кваку» на новомодный Unreal Tournament 2004, дабы побороться за заветные путевки на World Cyber Games. Конкуренция, поди, повыше, чем на прошлой квалификации, будет. И есть надежда, что этот год принесет России больше медалей – осталось лишь дождаться осени. В сегодняшнем выпуске: новости WCG 2004 Russian Preliminary, результаты Quake LAN 2, российская квалификация на Electronic Sports World Cup 2004 и детальный обзор патча 1.15 для Warcraft III: The Frozen Throne.**

## QLAN 2 – ПРИКЛЮЧЕНИЯ РОССИЯН В ШВЕЦИИ

9-12 апреля в шведском городке Йочпинг состоялся грандиозный турнир по Quake III Arena, на который съехались участники со всего земного шара. Наверно, только австралийцев не хватало, но и без них национальный состав был насыщен. От такого события россияне не могли остаться в стороне: на соревнования отправились москвичи Cooller, Mikes, Morfei и Jibo. Ровно 12 месяцев назад в том же месте проходил первый QLAN, и тогда «золото» в дуэльной номинации досталось Куллеру. Однако в этом году сильных соперников было гораздо больше. В первом групповом раунде Cooller без труда расправился с неизвестными Jonte и Amochen, но проиграл ic-Toxic'y (4-5 на ztn3tourney1, 5-11 на pro-q3dm6). Это не стало препятствием для выхода во второй тур, где дуэлянты снова были разбиты на четверки. Однако и в этот раз у главной надежды отечественного киберспорта дела не заладились. Ничья по картам с All*Randlock'ом и Fooki, а также неуверенная победа над Elpajuo. Но для выхода в плей-офф этого хватило. Как и Morfei'ю, который показал выдающиеся результаты в другой группе. А вот Jibo и Mikes к тому времени прекратили борьбу.

Double Elimination, первый этап. Cooller всухую проиграл All*ZamuZ'у (6-8 на ztn3tourney1, 13-24 на cpm1a). Туром позже Morfei не справился с натиском Fooki. В сетке лузеров россияне пребывали недолго. Экс-чемпион взял реванш у Toxic'a, разгромил Morfei'я, но споткнулся на юном американском таланте Czm'е. Эта дуэль проходила далеко за полночь, и оба игрока сражались из последних сил. Удача отвернулась от москвича, и он вылетел с турнира (15-14 на ztn3tourney1, 14-24 на pro-q3tourney4, 18-22 на cpm1a). В виннерах же бал правил Fooki, ставший открытием турнира. В заключительном матче он победил Czm'a со счетом 2-1 (14-13 на pro-q3tourney4, 10-21 на pro-q3dm6, 17-12 на ztn3tourney1).

Параллельно с дуэльной номинацией проходили командные соревнования. Россияне играли сборной солянкой: Cooller, Mikes, Jibo и швед иранского происхождения, ProZac. При том, что новоиспеченным партнерам приходилось общаться на смешанном англо-русском языке (экстравагантный легионер знал десяток-другой ключевых фраз «по-нашему»), эта смесь дала фантастические результаты. Клан, получивший имя Team Moscow, расправился со всеми сильнейшими европейскими представителями, за исключением знаменитой шведской Ice Climbers. Дважды пересекались пути москвичей и более сыгранных скандинавов, и оба раза результат был не в пользу наших парней. Итоговая расстановка мест:



Cooller: «Я проиграл?! Все еще впереди!»

### РЕЗУЛЬТАТЫ QLAN 2:

**Quake III Arena 4x4:**
1 место – Ice Climbers (Швеция) – $1400;
2 место – Moscow (Россия) – $700;
3 место – aAa (Франция) – $350.

**Quake III Arena 1x1:**
1 место – fps-Fooki (Швеция) – $700;
2 место – 519.czm (США) – $350;
3 место – All*ZamuZ (Швеция) – $175;
4 место – Cooller (Россия).

**Quake III Arena Promode 1x1:**
1 место – Rat (Финляндия) – $270;
2 место – Toxter (Германия) – $135;
3 место – Elpajuo (Венесуэла) – $70.

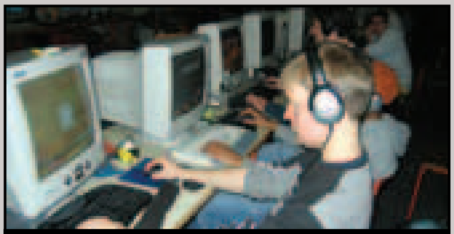
**Quake III Arena Capture the Flag:**
1 место – Cloud9 (США);
2 место – aAa (Франция);
3 место – 32nd (Голландия).

**Quake III Rocket Arena:**
1 место – Die (Швеция);
2 место – Eid (Швеция).

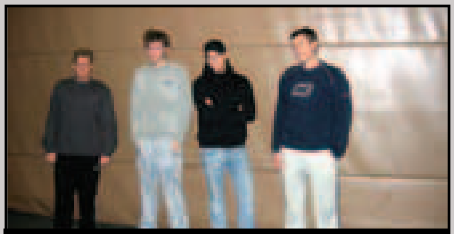
На диске к журналу вы найдете огромное количество демо-записей с QLAN 2. ■



Cooller и Elpajuo – закадычные друзья.



Американец Czm – «серебро» в дуэлях и «золото» в Capture the Flag.



Ice Climbers стала чемпионом Quake LAN второй год подряд.

**На диске к журналу вас ждет великолепный Q3-ролик от Ablaze studio, посвященный M19*LeXeR'у. Зрелищные фраги и непрерывный 10-минутный экшн наглядно демонстрируют все яркие моменты киберспортивной карьеры питерского дуэлянта.**

# СЛОВО ГЕЙМЕРШИ

## ЖЕНСКАЯ КВАЛИФИКАЦИЯ НА ESWC 2004 ПО COUNTER-STRIKE

Сложно представить сразу семь женских команд в одном месте, но это случилось. Первый в истории России турнир среди девушек состоялся! В столичном клубе Flashback под эгидой «СоюзКиберСпорт» был проведен чемпионат, победитель которого может претендовать на участие в финале Electronic Sports World Cup 2004, который пройдет 6-11 июля. Разыгрывались не сами путевки, а лишь возможность рекомендовать российских чемпионок европейским организаторам. Еще придется доказать, что у нас не медведи по улицам ходят, а все очень даже развито. Турнир выглядел достойно во всем, начиная с регистрации команд и заканчивая церемонией награждения. Стоит упомянуть об отсутствии временных задержек и удобной зрительской зоне.

Женский киберспорт значительно моложе мужского. В игре девушкам далеко до парней, но между собой они соперничают с не меньшим рвением и амбициями. Это неминуемо приведет к качественному скачку в развитии геймерских способностей слабого пола. На апрельском турнире первого места оказалась достойна лишь одна команда – Pro.girls из Екатеринбурга. Неординарных подруг из уральского городка отличал от других девушек оригинальный стиль стрельбы, грамотная тактика, боевой настрой. Если для Pro.girls все сложится удачно, и французские организаторы ESWC посчитают ее достойной участия в финале, у нас появится женская команда, которую мы сможем поддерживать не только на российских чемпионатах.

Хотелось бы отметить и поблагодарить других участниц, приехавших издалека и потративших немало времени и средств на тренировки к турниру. Среди них: девушки из Якутска, Ростова-на-Дону и Нового Уренгоя.

Также на соревнования приехали: x4[L] (Питер), flashback.female и p[L]atinum (Москва) и Miss, за которую выступала известная киевская геймерша Miu. В противостоянии столичных команд, ожидаемом всеми зрителями, как и в шоу-матче в рамках ASUS Winter Cup 2004, свое превосходство над p[L]atinum доказала flashback.female.

В завершение хочется поблагодарить организаторов, положивших начало женским состязаниям в стране, и пожелать девушкам, одерживая победы, не терять женственности и обаяния. Хоть мы, женщины, и можем доказать свое равенство практически во всем, не стоит забывать о наших явных преимуществах! ■



Секси Military: «Возьмем не игрой, так обаянием».



Pro.G1rls будут защищать честь России на мировом первенстве во Франции.



p[L]atinum проиграли по полной, но духом не пали.

# WCG 2004 RUSSIAN PRELIMINARY – 6-10 ИЮЛЯ

27 апреля 2004 года состоялась пресс-конференция четвертых российских отборочных на World Cyber Games. Наконец-то была приоткрыта завеса тайны над датой проведения национального финала. Турнир пройдет с 6 по 10 июля, место пока не определено. Призовой фонд квалификации составит $100000, $25000 из которых отведено на региональные отборочные и $75000 – на российский финал. Число регионов-участников остается неизменным по сравнению с прошлым годом – восемнадцать (Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург, Нижний Новгород, Самара, Новосибирск, Воронеж, Хабаровск, Тюмень, Саратов, Ростов-на-Дону, Томск, Краснодар, Иркутск, Красноярск, Владивосток, Волгоград, Якутск). Столичные отборочные пройдут в конце мая – начале июня в интернет-центре Vika Web. В прошлой «Стране Игр» мы публиковали правила для всех дисциплин, и вот уже сейчас появились некоторые изменения, о которых сообщили корейские организаторы. В номинации UT2004 отключено использование Double Damage, а карта DM-Antalus заменена на DM-1on1-Roughinery. Российские представители заверили, что подобные нюансы будут касаться и отечественной квалификации. Как и в 2003 году, участие в Grand Final примут страны Балтии (Литва, Латвия, Эстония) – для них будет один финал под общим названием WCG Baltic 2004. До сих пор остается открытым вопрос об участии во всемирной олимпиаде Беларуси – эта страна располагает сильными киберспортсменами, но уже который год не может обеспечить геймеров полноценными турнирами. Надеемся, на этот раз у наших соседей все получится. В конце пресс-конференции был рассмотрен еще один важный вопрос об американских визах. Известно, что WCG 2004 Grand Final пройдут в Сан-Франциско (США). Гражданам России непросто получить разрешение на въезд на территорию Америки. Организаторы WCG Russian Preliminary сообщили, что уже начали заниматься этим вопросом, и именно поэтому дата национального финала была определена на июль, за три месяца до Grand Final (6-10 октября). Напоследок напоминаем список официальных номинаций этого года. PC-дисциплины: StarCraft: Broodwar, Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike: Condition Zero, Unreal Tournament 2004, FIFA Football 2004, Need for Speed: Underground и Xbox-дисциплины: Halo и Project Gotham Racing 2. ■



# ОБЗОР ПАТЧА 1.15 ДЛЯ WARCRAFT III

Спустя несколько месяцев после выхода патча 1.14 компания Blizzard решилась на очередную глобальную заплатку для Warcraft III: The Frozen Throne. Нововведений очень много, и некоторые из них вызвали бурную реакцию у фанатов. В игре появился новый нейтральный герой Goblin Tinker. Этот гоблин-механик кардинально отличается от своих коллег по таверне, обладая уже в начале сражения повышенным запасом здоровья и маны, а также крепкой броней. Правда, с «прокачкой» все его характеристики растут медленней, чем у других бойцов. Заклинания Гоблина еще более необычны, чем он сам: cluster rockets обладают большим радиусом действия, наносят мощные повреждения и замедляют юниты противника. Второе колдовство – производство временной фабрики, которая автоматически создает более слабых (чем герой), но опасных воинов. Высшее заклинание Goblin Tinker'а – превращение в огромного гоблина-робота разрушительной силы, невосприимчивого к некоторым типам магии.

Из других изменений можно выделить: ускоренный поиск оппонента на матч в Battle.Net, появление ladder'а кланов, анонимность участников при сражении Free For All, что исключит возможность договорных матчей. Перезарядка автоматического заклятия (autocast) у всех волшебников, кроме целителя (Альянс), происходит теперь за одну секунду (раньше у некоторых счастливчиков это значение равнялось нулю). Добавлена кнопка «Выбор работника» во время возведения здания, что позволит игроку за Орду и Ночных эльфов давать труженику дальнейшие приказы (клавиша Shift). На многих картах произошли мелкие метаморфозы, связанные с нейтральными монстрами и предметами, остающимися после их смерти. Устранен баг, при котором юнит, посаженный в шахту, логово или дирижабль, оставался внутри навсегда. Появился мелкий, но приятный бонус: отныне просмотр риплея можно начать, даже не запуская Warcraft III, – с помощью двойного клика мышью. ■



Robo-goblin – высшее заклинание нового нейтрального героя Warcraft III.

## ИЗМЕНЕНИЯ В БАЛАНСЕ РАС

**Альянс**

- повреждения от огненного столба Чародея Крови ограничено пятью целями, если в радиус атаки попадает больше юнитов, урон равномерно распределяется между всеми;
- «перезарядка» массовой телепортации Верховного Мага увеличена с 10 до 20 секунд;
- повреждения духа воды первого уровня несколько уменьшились, но вырос запас здоровья;
- сила удара (bash) Горного Короля выросла на 5% на всех уровнях «прокачки»;
- смотровые башни чинятся в два раза быстрее.

**Нежить**

- защитную ауру банши можно накладывать на однородных юнитов, и стоит данное заклинание отныне 75 единиц маны вместо 100;
- броня зиккурата снижена с 5 до 1 единицы;
- производство ледяного змея ускорено с 80 до 65 секунд;
- костяной завод строится 70 секунд вместо 80-ти;
- тренировка некроманта также ускорена с 30 секунд до 24-х;
- способность скелетов skeletal longevity значительно подешевела в ресурсах (50 золота и 75 древесины вместо 100/75) и исследуется за 30 секунд вместо 60-ти.

**Орда**

- производство охотника за головами и служителя предков ускорено – с 22 до 20 и с 42 до 38 секунд соответственно;
- нетопырь, подлетая к жертве на достаточное расстояние, резко ускоряется, после чего происходит взрыв.

**Ночные Эльфы**

- скорость передвижения химеры снижена с 270 до 250 местных единиц;
- веерный бросок Смотрящей в Ночь стал мощнее (повреждения повысились с 120 до 125 хит-пойнтов на втором уровне «прокачки» и с 180 до 190 на третьем), однако был устранен известный в патче 1.14 баг, при котором ножи при шести или более целях наносили больший урон, чем должны;
- заклинание крови лесного дракончика не причиняет вреда юнитам, у которых закончилась мана.

# VWEB.DEADMAN ЕДЕТ В КИТАЙ НА ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО WARCRAFT III

17-18 апреля в московском интернет-центре Vika Web прошли национальные отборочные на ACON4 Worldwide Gaming Event, чемпионат по Warcraft III: The Frozen Throne, организованный компанией Abit. В качестве главного приза на турнире разыгрывалась путевка в Шанхай (Китай), где 6 июня сего года 19 дуэлянтов со всего мира разыграют главный приз – автомобиль Kia Motors. Результаты российской квалификации:

1 место – vWeb.Deadman (Ночные Эльфы) – 10000 рублей + путевка в Китай;
2 место – team9.Caravaggio (Альянс) – 20000 рублей;
3 место – SK.Soul (Нежить) – 10000 рублей;
4 место – FM.Karma (Орда) – 5000 рублей.

На диске к журналу ищите отличную подборку риплеев с турнира. ■



Deadman и Caravaggio – сильнейшие дуэлянты в России.

**На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с «Первого Кубка России», результаты «Пермского Периода» и AMD Unreal Performance 2004 Cup, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.**




©2004 «Phenomedia AG» All Rights Reserved. ©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit–m.ru; (095) 211–10–11, 967–15–80.

# НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

## «РЫБОЛОВЫ», ЧТОБ ИМ НЕЛАДНО...

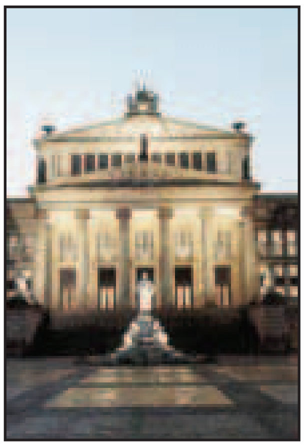
Термином phishing (искаженное английское fishing, то есть «рыбалка») обозначают сегодня особые варианты жульничества, нацеленные на кражу номеров кредиток и паролей онлайнового доступа к банковским счетам. По данным Anti-Phishing Working Group (http://www.antiphishing.org), количество таких преступлений в марте этого года возросло на 43% по сравнению с февралем и такая грустная тенденция (не менее 100 phishing-атак в неделю) сохраняется последние несколько месяцев.

Новый всплеск активности сетевых «рыболовов», по мнению Anti-Phishing Working Group, связан с разработкой оригинального метода обдуривания интернетчиков. «Рыболовы» активно используют Java-скрипты, которые... подменяют адресную строку браузера ее аналогом с фиктивным адресом. При этом пользователь даже может принудительно впечатать в псевдоадресной строке истинный адрес банка или магазина, но с хакерского сайта не переместится...

Все мошенничества начинаются, как обычно, с получения e-mail, в котором банк или магазин просит пользователя подтвердить электронный адрес. Отправившись по полученной ссылке, жертва попадет на фальшивый интернет-сайт, копирующий дизайн того самого онлайнового банка, магазина или аукциона. Где и «подтвердит личные данные» (среди которых, разумеется, и номер банковской карточки). А тот самый зловредный Java-скрипт все это время будет создавать иллюзию хорошо защищенного https-сайта солидной организации.

## ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

С 1 мая по 30 сентября 2004 года проводится грандиозный международный турнир с участием России по играм BOSSMANIA и BOSS MINI TATTOO ATTACK! Организатор турнира – немецкая компания Schwan STABILO, производитель пишущих инструментов. Выиграть классные призы, отправив свои результаты в глобальную таблицу рекордов, может каждый, кто любит играть в компьютерные игры и при этом не прочь отхватить классные призы. А за них стоит побороться! Главное успеть до 30 сентября 2004 года – именно тогда будут подведены итоги игры и самый находчивый,



целеустремленный и сообразительный отправится в Германию на 5 дней! Это не лотерея и не розыгрыш, а состязание, поэтому победа целиком и полностью зависит от подготовки и настойчивости игроков. Чтобы принять участие в турнире, необходимо установить игры BOSSMANIA и BOSS MINI TATTOO ATTACK . Это можно сделать следующими способами:

1. Купи упаковку маркеров STABILO BOSS MINI, в которой находится бесплатный диск с играми. В этом случае игрок имеет преимущества, получая секретный код к волшебному сундучку с сокровищами и дополнительную жизнь.
2. Скачай эти игры с сайтов: www.stabilo.com и www.stabilo.ru.

Играй, получай удовольствие и набирай как можно больше очков, а потом зарегистрируй свои результаты. Запрос для автоматической отправки результатов становится доступен каждый раз, когда ты улучшаешь свой результат.

Выиграй призы! Победителями в международном турнире станут игроки, набравшие наибольшее суммарное количество очков по двум играм. Кроме того, каждый месяц будут награждаться победители по каждой игре в отдельности.

Правила участия на сайте www.stabilo.ru.

## ТРЕТЬ НАСЕЛЕНИЯ США КИБЕРХОНДРИКИ

Маркетинговая компания Harris Interactive (http://www.harrisinteractive.com) обнаружила, что 51% взрослых американцев, а

## FREEWARE DOWNLOAD

### GAME AUDIO PLAYER 1.32

http://my.km.ru/bim/files/gravitus/gap132.zip

Утилита найдет все аудиоресурсы (музыка, звуки, речь) в файлах любимой игры, вытащит их оттуда. Сохранит как в «естественном» виде, так и преобразованными в стандартный формат WAV. Есть готовые плейлисты для многих игр. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 712 Кбайт
8

### ANTIVIR PE 6.24

http://www.avup.de/personal/en/avwinsfx.exe

Немецкий антивирус с постоянным мониторингом системы и поддержкой автообновления через Интернет (в базе более 80 тысяч вирусов). Работает быстрее самого популярного отечественного антивируса, удаляет шпионские программы. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 3840 Кбайт
10

### KQUERY 4

http://www.e-frag.co.uk/kquery/kquery4/files/alpha/Kquery4installer182077.exe

Браузер игровых серверов, оповещающий о количестве играющих, установленных картах, правилах и других параметрах. Поддерживает Quake 2/3, Counter Strike, Half Life, UT – всего около 30 игр. Особенность – быстрый поиск. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 1900 Кбайт
9

## ИНТЕРНЕТ 2 – НОВЫЕ РЕКОРДЫ

В рамках проекта по созданию технологий для следующего поколения глобальной сети установлен новый рекорд скорости. Ученым из Калифорнийского технологического университета (США) и их партнерам из CERN'а (Швейцария), которых разделяло около 11 тысяч километров, удалось достичь средней скорости передачи данных в 6,25 Гигабит в секунду. Это примерно в 10 тысяч раз быстрее, чем при сегодняшнем типовом широкополосном подключении, доступном домашнему пользователю. Предыдущий рекорд составлял 4 Гбит/с.

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Американская ассоциация звукозаписывающих компаний RIAA признала провал акции по амнистии музыкальных пиратов. За год «раскаялось» всего около 1100 человек, а вот количество нелегальных скачиваний музыки в Интернете только выросло.

...Результаты опроса «Интернет в России», проведенного Фондом «Общественное мнение», показали, что аудитория российских интернет-пользователей к 2004-му году выросла до 14,6 млн. человек, что составляет 13% населения России в возрасте от 18 лет и старше.

...Около половины москвичей продолжают использовать аналоговый модем для доступа в Интернет. Лишь 14% подключается через домовые Ethernet сети, а еще 7% – через GPRS. ADSL использует чуть больше 4% интернетчиков столицы.

...Лишь 15% английских фирм не имеют специальных «правил для работников» относительно использования Интернета на службе. А в 42% компаний ведется активное наблюдение за целевым использованием Интернета.

...89% американцев убеждены, что в эпидемии ожирения, которой охвачены США, виновато телевидение, которое заставляет людей есть и пить больше, чем необходимо.

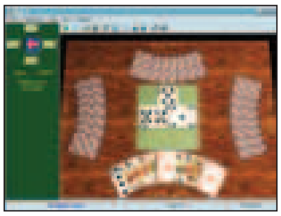
...Американская армия планирует в кратчайшие сроки принять на вооружение лазеры автомобильного базирования, которые на испытаниях успешно уничтожали артиллерийские снаряды и неуправляемые ракеты.

## МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

**Еще немного – и в отпуск! Пора потренироваться в коллективных и, особенно, в пляжных играх. Наша подборка мини-игр несомненно поможет сделать это, причем прямо в офисе.**

### «КИНГ»

http://yss.km.ru/cgi-bin/load.pl?progi/InstKing3.exe



Классическое карточное развлечение с дополнительными вариантами, например, игрой в заказного (длинного) Кинга. Помимо геймплея хорошо проработана и графика – поддерживается Open GL. Из других полезных опций: игра по сети и с компьютером, русско-английский интерфейс. ■

### ROCK MELODY

ftp://ftp.freeware.ru/win/Dune3.rar




Рокерский вариант «Угадай мелодию». Вместо Пельша – Кипелыч, вместо попсы – рок от Арии и «Короля и Шута», до Slayer'a и Sepultur'ы. Очень радует возможность самому дополнять репертуар мелодий (в MIDI-формате). Как такового конца у игры нет, зато есть таблица рекордов. ■

### TENEBRAE

http://tenebrae.sourceforge.net/downloads/TenebraeInstall.exe



Tenebrae – отличный пример того, что могут сделать энтузиасты, имея на руках (легально!..) исходники Quake. По отзывам пользователей, графика «круче Q3» и «похожа на DOOM 3». И все уместилось в 4 Мбайт! Неплох и геймплей, особенно с дополнительными миссиями и картами. ■

## FREEWARE DOWNLOAD

### «ЧЕРНАЯ ЛУНА» 7.2

http://search.aidagw.com/bmoon/test/lilit.exe

Отечественный мультипоисковик. Информация ищется не на одном сервере, как обычно, а сразу на 100 поисковых машинах. Параметры поиска можно гибко настроить. Оптимален для отыскания mp3-файлов, рефератов, свежих драйверов. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 344 Кбайт

**8**

### SBRUNSCR 2.45

http://serbis.pisem.net/ExeFiles/SBRunScr.zip

Сменщик обоев рабочего стола: по времени, при старте, горячими клавишами. Поддерживается плавное масштабирование и случайный выбор обоев, реверс цвета, выводится календарь с указанием текущих месяца/даты, есть будильник. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 421 Кбайт

**10**

это примерно 110 миллионов человек, постоянно ищут во Всемирной Сети медицинскую информацию. Для обозначения таких любителей интернет-лечения даже придумали особый термин «киберхондрики» (cyberchondriacs). Причем чем больше времени человек проводит в Сети, тем только хуже. Среди постоянных пользователей Интернета из США киберхондриков еще больше – до 71%.

Теперь любой интернетчик может выяснить, не киберхондрик ли он. Ведь, согласно Harris Interactive, типичный киберхондрик ищет медицинскую информацию в Сети не реже 3-5 раз в месяц. 24% из них постоянно посещают специализированные сайты, 16% – читают обычные сетевые издания, но обязательно заходят в разделы, посвященные здравоохранению и медицине. А 52% предпочитают набирать название своей болезни на поисковых серверах и просматривать найденные ссылки.

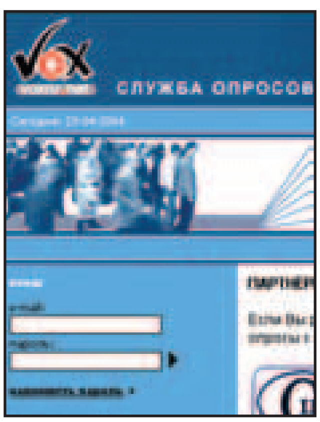
### ЭЛЕКТРОННОЕ ЧТИВО

«Глас Рунета» (http://www.voxru.net), проводящий регулярные опросы нашего сегмента Интернета, опубликовал любопытные данные о поклонниках сетевого чтения. Оказывается, более 85% российских интернетчиков приемлет художественную литературу в виде электронных текстов. Конечно, читать с монитора не так удобно, как лежа с книгой, потому лишь 7,5% «делает это постоянно», а еще около 9% отваживается нагружать глаза большими и средними по размеру электронными текстами (повестями и романами). Еще примерно 20% довольно часто используют для чтения Интернет, но лишь в том случае, когда текст невелик или не удалось найти бумажное издание. Большинство (50%) электронные тексты читает очень редко.

При этом 71% использует обычные ЭЛТ-мониторы, 10% – более комфортные LCD панели. 3-6% продвинутых читателей имеет ноутбуки, наладонники или специализированные устройства типа Rocket eBook. До 36% электронных читателей чаще распечатывает тексты на бумагу, чем пользуется какой-либо техникой.

Основными достоинствами электронных текстов большинство (от 35% до 52%) считает «бесплатность или почти бесплатность», «мобильность» (легко переслать по сети или передать на любом носителе) и «возможность просмотреть большое количество наименований книг для выбора нужного текста».

Минусы электронного чтива – это, прежде всего, «усталость глаз при чтении с экрана» (77%), до 59% сетует на «некомфортную позу» (неудобно сидеть за столом перед монитором, нельзя полежать на диване) и 39% испытывает психологические трудности – «текст с экрана воспринимается хуже напечатанного на бумаге». ■




## УМНЫЕ НОВОСТИ

...Самым распространенным стрелковым оружием в мире является сегодня автомат Калашникова (используется более 100 млн. штук), на втором месте автомат Uzi (Израиль) – до 10 млн. Третье место делят автоматы семейства Heckler&Koch (Германия) и автоматические винтовки M-16 (США) – около 7 млн. единиц.

...США запустили спутник GP-B, перед которым поставлена задача проверить основные постулаты теории относительности, сформулированной в 1916 году Альбертом Эйнштейном.

...В 2004-ом году отмечается 350-летие с момента выпуска первой рублевой монеты.

...В России разработана уникальная ножная компьютерная «мышь» для инвалидов.

...В Японии представлен первый робот-гуманоид, способный во время движения свободно перемещать центр тяжести с ног на руки и благодаря этому, например, ползать по-пластунски.

По данным Международного Института Антитеррористической Политики, террористы используют такие виды «кибероружия» как компьютерные вирусы, «черви» и «трояны», «логические бомбы».

УТРО.ru (http://www.utro.ru), KM.ru (http://www.km.ru), Washington ProFile (http://www.washprofile.org)

# ЗВУКИ МО...

Еще недавно в моем мобильном телефоне было около трех сотен мелодий, а сейчас их, наверное, и того больше. Эта болезнь неминуемо настигает любого интернетчика, владеющего достаточно продвинутой «трубкой» (уж больно велик соблазн выделиться оригинальным звонком). Дело усугубляется еще и тем, что сотни сайтов Рунета предлагают музыку на любой вкус: и sound-track'и из фильмов, и популярные зарубежные и отечественные композиции, и... конечно же, музыка из игр. Ну как тут удержаться и не «залить» себе парочку хитов с одного сайта и еще три – с другого?

Однако такой подход совершенно не гарантирует оригинальности, ведь хит – это то, что у всех. «Правильную» музыку нужно искать, искать и еще раз искать. А так как занятие это непростое, я с большим удовольствием возьму на себя бремя проводника.

## КАК ЗАПЛАТИТЬ МЕНЬШЕ?

Загрузить мелодию в телефон можно двумя способами, и оба они непосредственно связаны с Интернетом. Самое простое и не требующее наличия компьютера решение – использование технологии WAP (Wireless Application Protocol), протокола беспроводного доступа к информационным и сервисным услугам глобальной сети Интернет непосредственно с мобильного телефона. Тут все просто: настраиваете трубку, заходите на специальные wap-сайты (wap.имя_сайта.ru) и качаете на здоровье. Только у каждого оператора эта услуга стоит поразному, и если после очередного сеанса вы не досчитаетесь 200 рублей на своем балансе, то, как говорится, не обессудьте.

Второй способ менее затратный, но он точно потребует компьютера, подключения к Интернету и немного терпения. Чтобы загрузить мелодии через «Паутину», надо либо заказать их по SMS (что в большинстве случаев платно и не всегда поддерживается оператором), либо скачать из сети и загрузить в телефон посредством data-кабеля или IR-порта компьютера (если таковой, конечно, есть и в телефоне). Чаще всего тот или иной «девайс» требуется докупать отдельно (в комплекте с телефоном кабели встречаются редко, как и стационарные PC с IR-портами). И если за кусок шнура придется выложить около 30 зеленых, то внешний IR можно найти вполовину дешевле.

Теперь подключайтесь к Интернету, и мы отправимся на поиски злачных мест с желанными мелодиями.

### GAMEMUSIC

Ну а как же музыка из игр? На «общедоступных» сайтах она обычно существует в весьма умеренных количествах, а вот на http://gamemusic.km.ru есть где разгуляться настоящему игроману! Совсем недавно сервер был реанимирован и заработал в полную силу: именно здесь лежат легендарные композиции из первого DOOM в .midi (http://gamemusic.km.ru/music_arhive.php?f_i=10000108).

### Polytones.Ru

Интернет: http://www.phonetones.ru
Оценка: 9

Polytones.Ru – один из крупнейших порталов Рунета по количеству полифонических мелодий. Здесь около 300 мелодий зарубежной эстрады, 350 – отечественной, плюс композиции из фильмов и игр. Каждая хранится в трех форматах: .midi, .mmf, .vibmmf. Последний позволяет проигрывать обычные mmf-мелодии с поддержкой вибросигнала. Кроме этого каждую мелодию перед загрузкой можно предварительно прослушать.



### Mobile Music

Интернет: http://mobilmusic.ru/
Оценка: 8

Популярнейший ресурс, который в отличие от конкурентов имеет wap-поддержку (см. врезку). А количество мелодий на сайте и сосчитать сложно – астрономическое число! Листая список исполнителей, я чуть не упал со стула – Mobile Music переплюнул всех. В его базе есть исполнители, чьи песни даже в mp3 не найти, не то что в midi. И все это добро можно скачать как на HDD, так и посредством wap (каждой мелодии присвоен оригинальный код, по которому ее легко найти). Но не спешите радоваться, большинство мелодий не полифонические. Конечно, владельцев старых трубок сей факт не огорчит, а вот на продвинутых моделях (например, SonyEricsson T610) качество звучания будет далеко от желаемого.

### ЗОЛОТЫЕ ССЫЛКИ WAP-РУНЕТА

Нечем заняться на лекции в институте? Часто первое, что приходит в голову, это покопаться в wap'е и загрузить себе несколько десятков мелодий и картинок. Но где все это найти? Если телефон поддерживает формат .midi или .mmf, то прямая дорога на http://wap.colornokia.com, http://wap.amobile.ru, http://wap.mobitel.az, http://wap.mobilmusic.ru или http://wap.didrov.ru.



Старина Benny Benassi вытеснен с вершины «мобильного чарта»... надоевшей темой из фильма «Бумер». И кто бы мог подумать?

### Ringtonez.Ru

Интернет: http://www.ringtonez.ru
Оценка: 7

Сайт хранит в своей базе «классический» набор мелодий в .midi, .mmf и .vibrommf. Но почему-то разработчики Ringtonez.Ru не удосужились организовать предварительное прослушивание, поэтому придется засорять «винчестер» кучей музыки, которой, надо признать, тут в избытке. Больше всего радует оригинальность содержимого: если хорошо покопаться, можно найти мелодии из фильмов и хитовых игр. Пожалуй, это единственный плюс сайта...

## ЗАБИТЬ ТРУБКУ

Что ж, мелодий скачано изрядное количество, но как теперь их «загнать» в телефон? Для этого нужно специальное ПО, предназначенное для вашей марки мобильника. Найти его непросто, да и производителей сотовых телефонов хватает. Поскольку всех их не охватить, обратимся

### ВОЙНА ФОРМАТОВ

Как хорошо известно, каждый производитель сотовых телефонов снабжает свое детище оригинальной прошивкой, и от этого зависит формат картинок, java-приложений и, конечно же, загружаемых в трубку мелодий. К примеру, аппараты «бизнес-класса» от Nokia, Motorola и SonyEricsson «заточены» только под формат .midi, который, увы, недоступен телефонам от Samsung и LG. Зато последние разработали новый формат .mmf, который отличается от «мидишного» более высоким качеством звучания и возможностью проигрывания музыки со словами.

к самым популярным у нас аппаратам финской Nokia.

**Nokia PC Suite 5.1**
Интернет: http://nds1.nokia.com/phones/files/software/Nokia_6610_PC_Suite_51_ru.exe
Размер: 23 Мб
Оценка: 9

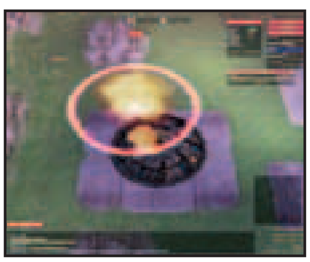
Лучшее на данный момент ПО для трубок Nokia. В пакет входят следующие программы: Nokia Phone Editor, Content Copier (позволяет сохранять на компьютере содержимое телефона), Nokia Image Converter (загрузка изображений), Nokia Sound Converter (конвертирует обычные midi в sp-midi с последующей «заливкой» в телефон) и так далее. В итоге, после установки на компьютере появится полноценный набор программ для управления телефоном. Но самое главное, что работать с Nokia PC Suite предельно просто даже для новичка. Один минус – выкачать из Интернета объемный инсталлятор по силам не каждому «модемщику»...

Владельцам телефонов других производителей можно не волноваться. Во-первых, практически на всех представленных выше сайтах есть раздел «Программы», в котором каждый отыщет нужную утилиту. Особо пытливым советую зайти на http://www.softlinks.ru/files/s164p1.php. Здесь есть около 40 утилит для разных моделей сотовых трубок (новых и не очень), плюс два архива по 600 (!) штук полифонических мелодий (в midi и mmf) для «телефономанов», в том числе из игр и фильмов. Хм... те, кому и этого мало, могут заглянуть на http://www.sms-ki.com/soft.htm, и уж точно найдется ПО для всех моделей телефонов.

Вот теперь ваш мобильник «запоет» по-новому и совершенно оригинально... ■

# МАЙСКИЕ БЕТА-ТЕСТЫ

Говорят, хорошее дело в этом месяце начинать не стоит – только маяться. Впрочем, похоже, так думают лишь в России, в остальном мире бета-тесты продолжаются в режиме non-stop. Так что майское меню весьма разнообразно и любителям свежего (пусть и полусырого...) продукта с программерской кухни, есть чем потешиться.



**A-Tractor**

Сразу скажем, скриншот, что мы тут привели, не дает и десятой доли представления о том, что на самом деле творится в игре. Зайдите на http://www.a-tractor.com за клиентом, установите и подключайтесь. Видите кучу «островов» (Islands)? Это все отдельные игровые вселенные! A-Tractor представляет собой не цельный 3D-мир, а единую систему игр-миров. В сущности, разработчики из США, имеющие немалый опыт



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ
e-shop
GAMEPOST
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ
www.gamepost.ru www.e-shop.ru
PlayStation2
русская версия
за $215.99!
ЭТО РЕАЛЬНО




WWW.GAMEPOST.RU WWW.E-SHOP.RU
Тел.(095): 928-0360, 928-6089, 928-3574
пн.-пт. с 10:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)
e-shop http://www.e-shop.ru
СТРАНА ИГР
GAMEPOST
ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PS2
ИНДЕКС ГОРОД
УЛИЦА ДОМ КОРПУС КВАРТИРА
ФИО
ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

создания игр для PS и компьютеров, предлагают пользователю своеобразный конструктор. Игрок, создавая «остров», меняет десятки, если не сотни, параметров и получает на выходе многопользовательскую игру, непохожую на все остальные. На одном «острове» нас ждет экономическая стратегия, на другом – гонки на выживание, на третьем – action и так далее. Самое забавное, что это дело реально работает, и, попадая на очередной Island, не забудьте поинтересоваться, в чем тут «смысл жизни» – набрать ли кучу денег или устроить кровавую баню? Иначе можно промахнуться.

Итак, главный плюс нынешнего бета-теста в том, что любой может создать собственный Island. Занятие это непростое, времени уйдет немало, но ведь пока никакой другой проект не может предложить геймеру «уголок в онлайне» с лично сконструированными игровыми правилами, текстурами, объектами, ботами и всякими нетривиальными возможностями, вроде обмена музыкой, файлами и особой почты. Кстати, после данного бета-теста создавать «острова» станет уже сложнее, это право будет предоставляться лишь тем игрокам, кто достиг определенного и достаточно высокого уровня.

### Eternal Lands

Конечно, для hardcore геймера в онлайновой RPG важен игровой процесс, тонкости магии или социальной системы, а совсем не «крутой графон». Все так, но, заполучив на http://www.eternal-lands.com небольшого клиента



(22 Мбайт) Eternal Lands, мы попадем в удивительно красивый (не везде, но местами) виртуальный 3D-мир и на первое время позабудем обо всех ролевых примочках. День тут длится всего один час, но за шестьдесят минут потрясенный игрок увидит шикарные рассветы и закаты, реалистичные атмосферные явления и отражения в воде, самые настоящие динамически изменяемые тени (увы, не у всех объектов).

В остальном это классическая MMORPG – своя система магии (именно она и тестируется), ограниченный по зонам (картам) PKilling, единый материк в 768 квадратных километров, 3 расы, 9 базовых навыков, масса NPC и так далее. Eternal Lands привлекла уже немало народа – сервер неплохо населен, 150-200 игроков «висят» тут ежедневно.

И еще одна тонкость – тестировать игру на старой машине, вроде 3-летнего компьютера не получится, Eternal Lands требует вполне взрослой производительности.

### Kingdoms of War

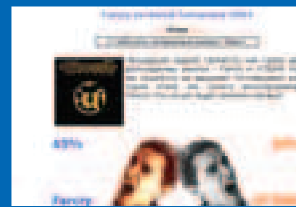
Kingdoms of War, ранее продвигаемая как Battle Lords, продукт помешательства нескольких американских программистов на хитах Blizzard, имитаторах средневековых королевств и фэнтезийных ролевых играх. Те, кому по душе столь гремучая смесь, получат большое удовольствие от бета-теста KoW (http://www.abandonedcastle.com).



Другим понравится, что вышеперечисленными составляющими суть проекта не исчерпывается. Действие происходит в динамично меняющейся обстановке (союзы, войны, набеги, выборы верховных Королей и министров...), при этом под командованием игрока ни много ни мало, а целых 8 персонажей и несколько армий, да и каждая онлайновая партия идет необычно долго – по три месяца. В общем, игра отличается сложностью геймплея и «потестировать» ее наверняка стоит. Хотя бы для того, чтобы понять – если взять все лучшее из других проектов, добавить к этому собственные идеи и «сплавить» воедино, то из этого выйдет мега-хит или нечто, именуемое на форумах не иначе как «ацтой»?... ■

## САЙТ НОМЕРА

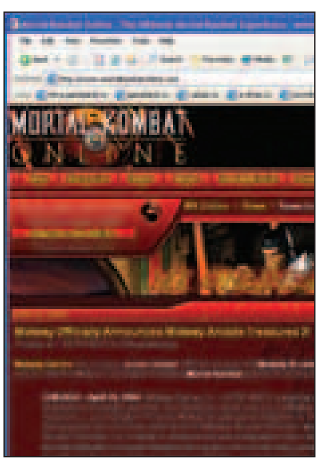
**Yes-No.ru**
(http://www.yes-no.ru)



Фильмы и музыка, компьютерное железо и игры, политика и женщины – вот горячие темы, вечно вызывающие споры. Говорят, в спорах рождается истина, но это совсем не так. Для спорящих всегда важнее процесс, чем результат – загляните на любой форум и убедитесь. Хитрюги из Yes-No.ru решили внести толику упорядоченности в бесчисленные и несистематизированные перепалки, кипящие на просторах Рунета. Их ресурс, по сути дела, гибрид привычного для нас форума с простейшим сайтом онлайновых опросов. Благодаря этой незамысловатой находке все чудесным образом меняется. Беспорядочное обсуждение поверяется точным учетом высказавшихся «за» и «против» – и мигом выявляется победитель в споре. А голая статистика, мало интересная обычному пользователю, богато «разукрашивается» цветастыми репликами и комментариями. Еще один плюс – тему обсуждения можно задать самому. Вот кое-что из последних споров на Yes-No.ru: «Анимэ – искусство или маразм для слабоумных?», «Splinter Cell vs Metal Gear Solid 2», «StarCraft: BroodWar против Warcraft 3» и, наконец, «Во сколько лет, по-вашему, нужно начинать половую жизнь?»...

# ШЕСТОЙ «КОМБАТ» В СЕТИ

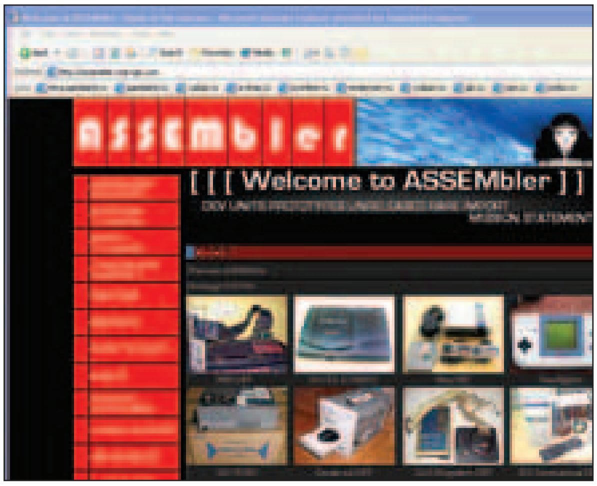
Пока мы готовим для вас большой и красивый материал о Mortal Kombat: Deception с эксклюзивной информацией, тем же самым занимаются и другие печатные издания. Естественно, англоязычные, потому как в России других консольных журналов пока нет. Никаких важных подробностей мы там не нашли, на четыре полосы превью наберется максимум предложений пять, имеющих реальную ценность, но фанатам и этого вполне достаточно. Перерывать всю западную прессу (а если еще брать на немецком или французском языках...) слишком сложно, гораздо проще заглянуть на Mortal Kombat Online (http://www.mortalkombatonline.com/) и посмотреть, что там пишут. Фанаты дотошны и могут работать с утра до вечера, лишь бы обнаружить все доступные им крупицы информации, собрать, отсортировать и представить общественности.




Если же хочется тряхнуть стариной и вспомнить, что же там такое было в старых играх серии, сайт поможет и в этом. На форуме сидят ветераны MK, на сервере лежит талмуд под названием Mortal Kombat Bible, – общаться и читать можно просто до посинения. Есть информация обо всех элементах популярной вселенной – вплоть до фильмов. Некоторым узким темам посвящены мелкие подсайты. К примеру, на http://mk3movie.mortalkombat-online.com/ можно найти свежие новости о третьей киноверсии Mortal Kombat, которую кто-то ведь еще ждет.

Если вам до сих пор казалось, что легенда мертва и все давно уже забыли о творении Буна и Тобиаса, то MK Online наглядно доказывает: так просто шедевры игровой культуры не исчезают. Турнир будет продолжаться. По крайней мере, пока есть деньги на счетах компании Midway. ■

# ПРЕДАНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ...




Конечно, многим желающим приобщиться к хитам прошлых лет достаточно связки http://www.gamefaqs.com (информация) и http://www.vgmuseum.com (графика). Однако интересные данные собственно о консолях и (что важнее!) редком железе можно найти в другом «музее» – http://www.roarvgm.com.

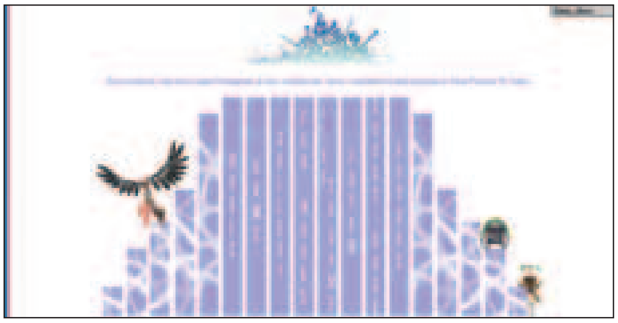
Самая привлекательная фича – возможность посмотреть фотки, технические характеристики и краткие описания для всех более-менее распространенных консолей, а также многих исключительно редких. Не менее важна и коллекция сканов обложек игр (к сожалению, их маловато) высокого качества. Но самый шик кроется на одном из подсайтов – http://assembler.roarvgm.com. Здесь можно найти фотографии не просто редких консолей, а прототипов так и не поступивших в продажу систем. Есть и информация о комплектах для разработки игр, которые вообще были выпущены в небольших количествах и простым смертным недоступны. Особняком стоят «пиратские» системы, то есть не вполне легальные клоны NES и Mega Drive, вышедшие когда-то в Китае. Рекомендую облазить сайт целиком и скачать все фотографии – вдруг кто-нибудь решит, что оплачивать хостинг ему лениво, и закроет проект. А такую ценность терять нельзя! ■

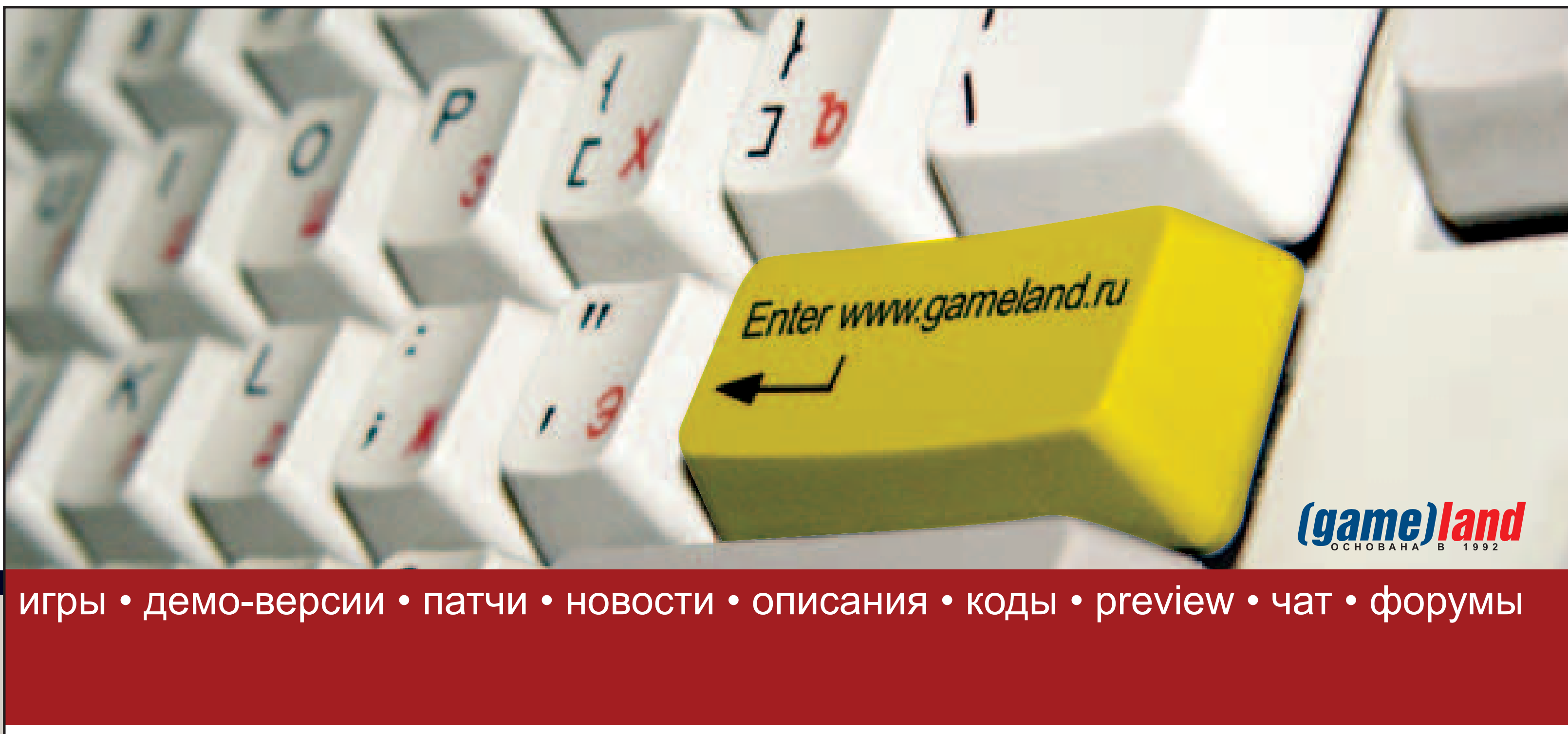
# НАШИ ИГРАЮТ В FF XI!

Это сказано достаточно громко, просто по адресу http://ffxionline.narod.ru/ обитает первая (возможно) русская страничка, посвященная игре. Пока Миша Разумкин все никак не соберется распаковать заветную коробочку и выйти в сеть, наши храбрые читатели уже вовсю бродят по Ванадиэлю, пугая «буржуев» плохим английским языком.

На страничку свою сии геймеры, конечно, много времени не потратили, разве что выложили скриншоты, да нарисовали меню с надписями, стилизованными под иероглифы. Зато здесь есть форум, где при желании можно найти людей, играющих (или лишь мечтающих об этом) в Final Fantasy XI, и пообщаться с ними. Это бывает забавно.

Впрочем, мы надеемся лично протестировать игру и рассказать вам, какова она, сетевая Final Fantasy. ■



## [PC] GANGLAND

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши ~ (тильда). После того, как на экране появится окно ввода команд, можете вводить приведенные ниже читы:

**cheat iwillmakethefamilyrich** – вызвать Lawyer;
**cheat iwillripyourarmsoff** – вызвать Enforcer;
**cheat youlittlehottieyou** – вызвать Seductress;
**cheat pocketsfullofdough** – вызвать бизнесмена;
**cheat yourliverlandedoverthere** – вызвать Bazooka guy;
**cheat youhadbetterwearkevlar** – вызвать Blackwidow;
**cheat trustmewithyourlife** – вызвать Bodyguard;
**cheat ihavetenpoundfists** – вызвать Super Bouncer;
**cheat likeatonofbricks** – вызвать гранатометчика;
**cheat youwillbestunned** – вызвать наемного убийцу;
**cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine** – вызвать вора;
**cheat iwilltakecareofyou** – вызвать Big Momma;
**cheat thegreatvassilizaitsev** – вызвать снайпера;
**cheat iknowodintoo** – вызвать ниндзя;
**cheat kidiseeeverything** – открыть всю карту;
**cheat wowitsgreattobetheboss** – режим бога;
**cheat youbetterpay** – получить 100000 долларов.

## [PC] NITRO FAMILY

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши ~ (тильда). Теперь можете использовать коды:
**please god** – режим бога;
**please money** – получить много денег.

## [PC] SKATEBOARD PARK TYCOON 2004

Во время игры напечатайте один из следующих читов:
**iamacheater** – включить режим ввода читов;
[CTRL]+[M] – получить 10000 долларов;
[ALT]+[K] – получить группу скейтеров;
[ALT]+[C] – увеличить практику скейтеров.

## [PC] RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD



Вызовите консоль нажатием клавиши ~ (тильда). В появившемся окне введите следующие команды:
**killpawns** – убить всех врагов;
**killhostage** – убить всех заложников;
**killThemAll** – убить всех персонажей;
**routeAll** – показать расположение всех террористов, заложников и спецназовцев;
**quit** – выйти из игры;
**playerInvisible** – режим невидимости для выбранного бойца;
**godall** – режим бога для всех солдат;
**behindView 1** – вид от третьего лица;
**fullAmmo** – пополнить боеприпасы отряда;
**disarmbombs** – обезвредить все бомбы;
**tSurrender** – заставить врагов сдаться.

## [PS2] HITMAN CONTRACTS

Для выбора уровня поочередно нажмите следующие клавиши в главном меню игры: ■, ▲, ●, ◄, ▲, ►, L2, R2.

## [PC] ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

В директории с игрой найдите файл autoexec.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. В конце документа впишите следующую строку: wirbelwind. Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), дабы вызвать консоль и активируйте представленные коды:
**i_am_an_alien 1** – все юниты становятся прозрачными;
**getitem x** – получить предмет, где x – его номер;
**setxplevel x** – повысить уровень всех членов группы на указанную величину;
**cheat_showall 1** – показать всех врагов;
**godmode 1** – неуязвимость вашей команды.
**Примечание:** цифра 1 – включает выбранный код; 0 – отключает его действие.

## [PS2] SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

1. Секретный уровень
Чтобы получить доступ к дополнительному уровню «The Lost Level» соберите следующее количество монет на нижеуказанных этапах игры:
**Addressing the Senate** – 9 монет;
**Caesar's Sanctum** – 12 монет;
**Praetorian Camp** – 3 монеты;
**The Forum of Trajan** – 7 монет;
**The Forum Romanum** – 5 монет;
**The Gate of Supreme Harmony** – 18 монет;
**The Silk Road** – 15 монет;
**The Corridors of Power** – 26 монет;
**The Geothermal Tunnels** – 24 монеты;
**The Steam Tower** – 22 монеты;
**The Gallery** – 30 монет.

## [PC] HITMAN CONTRACTS

Отыщите в директории с игрой файл Hitmancontracts.ini, откройте его с помощью текстового редактора и вставьте строчки enableconsole 1 и enablecheats1. Во время игры вызовите консоль, нажав клавиши [SHIFT]+[ESC], и введите один из представленных читов:
**god mode** – включить режим бога;
**give some** – получить все оружие и предметы;
**give all** – получить все оружие и предметы, в том числе секретные;
**invisible** – режим невидимости;
**end level** – завершить этап;
**infammo** – бесконечные патроны.

## [PC] DEAD MAN'S HAND

Во время игры нажмите клавишу [TAB] для вызова консоли и в появившейся строке напечатайте один из следующих кодов:
**allammo** – 999 единиц всего доступного оружия;
**god** – режим бога;
**fly** – свободный полет.

## [PS2] RESIDENT EVIL OUTBREAK

Чтобы посмотреть галерею выбранного персонажа, пройдите все три сценария игры и получите определенное количество очков.
**Галерея Alyssa** – наберите 500 очков;
**Галерея Cindy** – наберите 300 очков;
**Галерея David** – наберите 400 очков;
**Галерея George** – наберите 400 очков;
**Галерея Jim** – наберите 600 очков;
**Галерея Kevin** – наберите 500 очков;
**Галерея Mark** – наберите 500 очков;
**Галерея Yoko** – наберите 500 очков.

## [PC] BATTLEFIELD VIETNAM



Запустите игру с опцией +restart 1 в командной строке. Новый игровой ярлык должен выглядеть примерно так: C:\Program Files\EA GAMES\Battlefield Vietnam\BFV2.exe +restart 1. Это позволит вам пропустить вступительный ролик перед игрой.

## READER'S HINTS

### POSTAL 2

Автор: xxl
[xxl_piven@mail.ru]

Хочу рассказать о забавном сюрпризе, найденном мною в игре. В библиотеке есть место, где стоит человек, одетый в арабскую одежду. С интересом рассматривает шкаф, в котором лежат руководства по террористическим актам. Если подойти к террористу, ударить его ногой, то камикадзе начнет смеяться, как будто ему рассказали самый смешной анекдот на свете. А если ударить его еще раз, он достанет оружие и начнет стрелять во все стороны.

### GTA: VICE CITY

Автор: CROFT
[matveev_briefkasten@rambler.ru]

Хочу поделиться со всеми несколькими интересными наблюдениями, сделанными мною в этой замечательной игре.
1. Около стройки Star View Heights находится магазинчик Bunch of Tools. Там выстраивается очередь из покупателей. Если подъехать к магазину на автобусе, люди будут входить и платить по 5 долларов.
2. «Нарезать» круги можно не только на мотоциклах, но и на любых машинах.
3. В любой гараж можно поставить в два раза больше машин. Подъезжайте к гаражу (ворота не открываются) и выходите из машины. Ворота откроются, а вам останется быстро сесть за руль и заезжать внутрь, пока гараж не закроется.

## READER'S HINTS

### MAFIA: CITY OF THE LOST HEAVEN

Автор: Колючий кактус
[thorn@land.ru]

1. Мафиозная хитрость
В игре есть один очень любопытный баг. Он заключается в следующем. Можно поставить машину под углом к стене и зайти в образовавшийся угол, затем зажмите клавишу «прыжок» – герой запрыгнет на корпус авто, откуда он сможет забраться в разные интересные места. К тому же в таком положении персонажа нельзя арестовать.

### GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: Михаил Анисимов
[decster@mail.ru]

1. Вертолетный угонщик
Наверняка каждый, кто прошел Vice City, сразу после окончания последней миссии ехал на военную базу за вертолетом Hunter, но при попытке угнать его военные, скорее всего, убивали незадачливого воришку. Если вам все же очень хочется полетать на армейском вертолете, то сделать это можно следующим образом. Направляйтесь в полицейский участок, расположенный в Washengton Beach, и берите форму стража порядка. В таком виде вы легко проникните на охраняемую базу и сможете заполучить вертолет в собственное пользование – солдаты не станут в вас стрелять.

2. Чудесное воскрешение
В миссии, происходящей на киностудии «G-Spotlight» можно обмануть игру. Если, пройдя несколько контрольных точек, вы упали вниз, то совсем не обязательно начинать все сначала. Все, что надо сделать – взять вертолет на крыше полицейского участка и пролететь все контрольные точки.

### WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Автор: Drosia
[drosia@mail.ru]

1. Безопасный взрыв
Если долго кликать правой кнопкой мыши на овцу или другой нейтральный юнит, то после нескольких кликов он красочно взорвется, причем тот, кто будет стоять рядом с эпицентром взрыва, вообще не пострадает.

2. Волшебные слова.
Не секрет, что если нажать правой кнопкой мышки на юнит, то он скажет какую-нибудь фразу. Попробуйте сделать это с Волшебницей (из расы людей). Она произнесет следующие фразы: «Не так быстро, котик!» или «Хочешь устроить конец света – нажми кнопку Reset».

## EASTER EGGS

### DEAD OR ALIVE 3

1. Детям после восемнадцати

При настройке персонажа укажите в опциях возраст больше 21 года. Затем выберите режим Survival Mode и играйте до тех пор, пока не попадете в первую десятку игроков. Когда вас спросят об имени, введите REALDEMO. Затем вернитесь на начальный экран и дождитесь появления теперь более откровенной заставки, демонстрирующей все прелести женских персонажей игры.
**Примечание**: этот секрет работает только в американской версии.

### WAR CRAFT III: THE FROZEN THRONE

1. Уменьшенная копия

Создатели Frozen Throne подготовили игрокам огромное количество разнообразных секретов, находить которые мы, похоже, будем еще очень долго. Один из таких сюрпризов вы обнаружите на первом уровне игры за Нежить. Откройте карту с помощью чита, снимающего туман, и направляйтесь в западную часть карты. Там находится гора, где хранится миниатюрная копия огромного Ледяного Трона, в котором заключен сам Король Мертвых.

2. Его королевское величество.

В четвертой миссии за Нежить вы познакомитесь с совершенно уникальным персонажем, встречу с которым можно по праву назвать одним из самых удивительных событий игры. Он имеет фиолетовую окраску перьев, а размеры и сила этого существа поражают воображение. Итак, встречайте – великий и ужасный Король Пингвинов. Осталось только сказать, что находится он в южной части карты, прямо за лесом.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!





ГОЛОВИН ПЕТР /PETR@GAMELAND.RU/

# PAINKILLER

## КАРТОЧНЫЕ ФОКУСЫ

**В игре существует два вида карт – золотые (Gold cards) и серебряные (Silver cards). Первые активируются во время непосредственного прохождения с помощью клавиши E, и их эффект длится определенное время. Вторые действуют постоянно на протяжении всего уровня. На каждую миссию можно взять две серебряные и три золотые карты. Ниже вы найдете подробное описание условий, при которых становится доступна та или иная карта. Максимальное количество карт (двадцать четыре) вы получите только на уровне сложности Trauma.**

### УРОВЕНЬ 1-1: CEMETERY

**Условие получения карты**: успешно завершить этап.
**Карта**: Endurance (Золото)
Несмотря на кажущуюся простоту задания, эта миссия одна из самых сложных в игре. Приготовьтесь к тому, что на уровне сложности Trauma вы будете проходить ее не меньше часа.

### УРОВЕНЬ 1-2: ATRIUM COMPLEX

**Условие получения карты**: разрушить все предметы.
**Карта**: Haste (Золото)



Во время прохождения этого этапа обращайте внимание на все ящики, сундуки и прочие предметы, подверженные разрушению. Упустите хотя бы один – и карты вам не видать. Внимательно обследуйте карту с помощью фонаря. Некоторые ящики не видны в темноте.

### УРОВЕНЬ 1-3: CATACOMBS

**Условие получения карты**: уничтожить всех монстров.
**Карта**: Soul Keeper (Серебро)
Всего на уровне находится сто двенадцать монстров. Чтобы убить их всех, вам придется проходить этап чрезвычайно осторожно. Постоянно сверяйтесь с экраном статистики (клавиша TAB). Не проходите через точку сохранения, пока не убедитесь, что все твари позади уничтожены.

### УРОВЕНЬ 1-4: CATHEDRAL

**Условие получения карты**: собрать пятьсот золотых монет.
**Карта**: Time Bonus (Золото)



Одно из самых простых условий для получения карты. Уничтожайте все бочки, вазы и прочие предметы. Золотые монеты, появляющиеся после их разрушения, довольно быстро исчезают. Так что действовать нужно очень быстро.

### УРОВЕНЬ 1-5: ENCLAVE

**Условие получения карты**: уничтожить босса Necrogiant менее чем за две минуты.
**Карта**: Blessing (Серебро)
Невероятно сложное задание. Чтобы выполнить его, вам придется воспользоваться картами Fury, Dexterity и Time Bonus. Во время боя старайтесь держаться в центре кладбища. Там есть несколько источников здоровья и большое количество боеприпасов. Успех прохождения уровня во многом зависит от вашей скорости и быстроты реакции. Карты лучше оставить на конец сражения, когда босс начнет применять смертельные торнадо.

### УРОВЕНЬ 2-1: PRISON

**Условие получения карты**: не использовать оружие, стреляющее взрывающимися снарядами.
**Карта**: Replenish (Серебро)
Не самый сложный этап. Врагов лучше уничтожать с помощью деревянных кольев. Противники здесь не очень сильны, поэтому старайтесь не тратить много боеприпасов и используйте дробовик только в случае крайней необходимости.

### УРОВЕНЬ 2-2: OPERA HOUSE

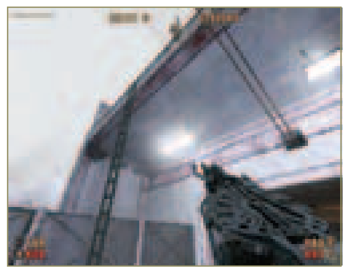
**Условие получения карты**: собрать не менее ста душ.
**Карта**: Speed (Золото)
Выполнить условие получения карты на этом этапе несложно. Убивать противников необходимо так, чтобы их тела оставались целыми. Дробовик часто разрывает противников на куски, и забрать «отлетевшую в сторону» душу убиенного бывает весьма проблематично. Для более эффективного завершения миссии, используйте карту Soul Keeper или Soul Catcher.

### УРОВЕНЬ 2-3: ASYLUM

**Условие получения карты**: пройти этап, используя только один вид оружия – painkiller.
**Карта**: Fury (Золото)
Главное условие успешного завершения этого этапа – не менять оружие. Враги на уровне передвигаются очень медленно, так что острые ножи painkiller будут довольно эффективны. Не забывайте про возможность проводить смертельные комбо, выполняемые с помощью клавиши вторичной атаки. Закрепите painkiller на стене и направьте на него корпус оружия, оставшийся у вас в руках. Появившийся луч будет разрезать врагов. Вам лишь останется направлять его в нужную сторону.

### УРОВЕНЬ 2-4: SNOWY BRIDGE

**Условие получения карты**: найти шесть секретных зон.
**Карта**: Dark Soul (Серебро)
**Первая секретная зона** находится в самом начале этапа. Спрыгните с лестницы на трубу и двигайтесь по ней назад. Когда доберетесь до нескольких деревянных ящиков, разбейте их.
**Вторая зона** находится на карнизе одной из башен в центре моста. Добравшись до нее, вы получите дополнительную броню.
**Третий секрет** находится рядом со второй башней. С крыши вниз спускаются три металлических троса. Один из них ведет к третьей зоне. Но передвигаться по нему следует очень осторожно, чтобы не упасть вниз.
**Четвертый секрет** находится в порту. К нему ведет развилка в коридоре, выполненном в виде буквы L. Ее легко не заметить, поэтому держитесь левой стены. Проход расположен ближе к концу коридора.



**Очередная секретная зона** находится на башне рядом со сломанным подъемником. Поднимитесь по лестнице и поверните направо. Перепрыгните на вторую лестницу. Секрет будет на карнизе здания.
Перебравшись по кабелю на другую сторону, поднимайтесь по длинной лестнице. Последняя секретная зона расположена наверху.

### УРОВЕНЬ 2-5: TOWN

**Условие получения карты**: использовать для уничтожения монстров только деревянные колья.
**Карта**: Double Haste (Золото)
Достаточное количество боеприпасов на уровне делают его прохождение довольно простой задачей. Большинство противников умирают после первого выстрела. Обратите особое внимание на ведьм, пролетающих над головой. Их внезапное появление может стать неприятным сюрпризом.

### УРОВЕНЬ 2-6: SWAMP

**Условие получения карты**: унич-



тожить босса этапа – Swamp Thing за четыре минуты.

**Карта**: Dexterity (Золото)

Бой с болотным боссом аналогичен схватке с Necrogiant. Пройти этап с первого раза практически невозможно. К Swamp Thing лучше вернуться позже, когда вы сможете заполучить карту Rage.

## УРОВЕНЬ 3-1: TRAIN STATION

**Условие получения карты**: пройти этап, не собрав ни одной души.

**Карта**: Soul Catcher (Серебро)

Кажущаяся простота условия получения карты на этом уровне обманчива. Единственное, что может спасти вас от провала, – осторожность. Чаще сохраняйтесь и уничтожайте противников, стараясь не подходить к ним близко.

## УРОВЕНЬ 3-2: ABONDONED FACTORY

**Условие получения карты**: убить тридцать врагов в режиме demon morph.

**Карта**: Forgiveness (Серебро)

Чтобы успешно завершить миссию, дойдите до последней зоны, сохранив шестьдесят пять душ. Когда на вас накинется последний отряд скелетов, убейте только одного из них. После этого активируется режим demon morph. Действовать нужно очень быстро, ибо после скелетов на арене появятся Maso Commandos, убить которых гораздо сложнее.

## УРОВЕНЬ 3-3: MILITARY BASE

**Условие получения карты**: уничтожить всех противников.

**Карта**: Greed (Серебро)

Тщательно обыскивайте все закоулки базы, чтобы не упустить ни одного врага. Этап разделен на пять секторов, и перед тем как идти в следующий, убедитесь, что за плечами не осталось ни одной живой души.

## УРОВЕНЬ 3-4: RUINS

**Условие получения карты**: уничтожить Guardian за одну минуту и двадцать секунд.

**Карта**: Iron Will (Золото)

Непростая задача, выполнение которой можно облегчить с помощью золотых карт Dexterity, Fury и Time bonus. Все, что требуется от игрока, – быстрота движений и меткая стрельба.

## УРОВЕНЬ 4-1: CASTLE

**Условие получения карты**: найти семь артефактов (Holy Items).

**Карта**: Rage (Золото)

Первые три артефакта находятся в самом начале этапа. С правой стороны моста есть лестница, которую нелегко заметить с первого раза. Спускайтесь по ней и перепрыгивайте на первую арку. Как только вы начнете падать, поворачивайтесь назад и прыгайте на вторую арку. Предметы, которые необходимо забрать, лежат над мостом.

Четвертый, пятый и шестой Holy Items вы сможете забрать после того, как доберетесь до конца уровня. Рядом с выходом стоят несколько неприглядных лачуг. На крышах этих строений находятся три искомых артефакта.

Добраться до седьмого предмета будет очень непросто. На одной из башен замка стоит баллиста. Как только вы окажетесь на этой башне, перепрыгивайте на кирпичную стену замка. Несмотря на большое расстояние, выполнить этот прыжок довольно легко, особенно, после нескольких неудачных попыток. Последний артефакт находится на башне.

## УРОВЕНЬ 4-2: THE PALACE

**Условие получения карты**: не использовать при прохождении этапа броню.

**Карта**: Vitality (Серебро)

## УРОВЕНЬ 4-3: BABEL

**Условие получения карты**: собрать все боеприпасы.

**Карта**: Double Time (Золото)

Всего на этапе находится девяносто пять ящиков с боеприпасами. Но основная проблема состоит в том, что один из этих ящиков хорошо спрятан. И найти его надо раньше, чем вы доберетесь до конца и откроете выход с этапа. На уровне есть место, где вам необходимо перепрыгнуть на камень после того, как деревянный пол под ногами героя разрушится. Оказавшись на камне, перебирайтесь обратно в коридор, из которого вы только что пришли. На одной из его стен видна лестница. Поднимайтесь по ней и заходите в секретную комнату, в которой спрятан последний тайник с оружием.

## УРОВЕНЬ 4-4: FOREST

**Условие получения карты**: завершите этап без использования карт Таро.

**Карта**: Divine Intervention (Серебро)

Перед тем как вы начнете играть, выложите все карты из карманов. Без них герою придется несладко, но такова судьба. Награда стоит того, чтобы за нее побороться.

## УРОВЕНЬ 4-5: THE TOWER

**Условие получения карты**: убить Alastor за пять минут.

**Карта**: Triple Haste (Золото)

Для победы над монстром используйте карты, дающие возможность наносить больше повреждений противнику. Наилучшим оружием против Alastor будут chaingun и shotgun.

## УРОВЕНЬ 5-1: CITY ON WATER

**Условие получения карты**: найти шесть секретных локаций.

**Карта**: Last Breath (Серебро)

**Секрет 1**

Расположен в начале этапа, за самым большим деревянным ящиком в центре.

**Секрет 2**

Находясь в центре большого моста, посмотрите вниз. Там будет другой, более узкий мост, по которому вы доберетесь до второго тайника.

**Секрет 3**

Не покидая второй секретной локации, посмотрите направо. Очередной тайник спрятан под зданием, стоящим на берегу.

**Секрет 4**

Перед тем как покинуть этап, внимательно осмотрите последнее здание перед выходом. Тайник находится под ним.

**Секрет 5**

В фонтане, расположенном в центре этапа.

**Секрет 6**

Добраться до него сложнее всего. Тайник спрятан на одном из балконов церкви.

## УРОВЕНЬ 5-2: DOCKS

**Условие получения карты**: войти в режим «demon hunter» не менее трех раз.

**Карта**: Confusion (Золото)

Перед тем как отправляться на зачистку местности, экипируйте персонажа двумя картами: Soul Catcher и Dark soul. Каждое преобразование требует шестьдесят шесть душ. Указанные карты позволяют быстро заполучить необходимое количество.

## УРОВЕНЬ 5-3: OLD MONASTERY

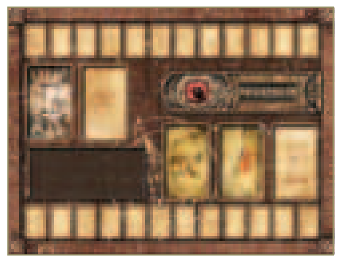
**Условие получения карты**: дойти до конца этапа с пятьюдесятью единицами энергии.

**Карта**: Soul Redeemer (Серебро)

## УРОВЕНЬ 5-4: HELL

**Условие получения карты**: убить последнего босса – Lucifer.

**Карта**: Mercy (Silver) ■



**В представленной ниже таблице приведена стоимость всех золотых и серебряных карт Таро, необходимая для их активации, а также указан игровой эффект, производимый каждой из карт. Напоминаем вам, что максимальное количество карт (24) вы откроете, пройдя Painkiller только на уровне сложности Trauma.**

| Название карты | Стоимость активации | Эффект |
|---|---|---|
| Endurance | 100 | Уменьшение урона от атак на пятьдесят процентов. |
| Haste | 100 | Замедление скорости передвижения в два раза. |
| Soul Keeper | 500 | Души врагов исчезают медленнее. |
| Time Bonus | 100 | Время действия золотых карт увеличивается на 10 секунд. |
| Blessing | 200 | Добавляет 150 единиц здоровья в начале этапа. |
| Replenish | 500 | Вы можете брать с собой в два раза больше боеприпасов. |
| Speed | 100 | Ускорение движения. |
| Fury | 200 | Увеличение мощности атак в два раза. |
| Dark Soul | 400 | Превращение в демона после получения 50 душ. |
| Double Haste | 300 | Замедление скорости передвижения в четыре раза. |
| Dexterity | 300 | Повышение скорости стрельбы. |
| Soul Catcher | 500 | Души врагов автоматически переходят к персонажу. |
| Forgiveness | 1000 | Золотые карты можно использовать дважды за этап. |
| Greed | 2000 | Каждая собранная монета считается за две. |
| Iron Will | 666 | Герой не получает повреждений при атаках. |
| Rage | 500 | Увеличение мощности атак в четыре раза. |
| Vitality | 100 | Увеличение здоровья до 150 единиц. |
| Double Time Bonus | 300 | Действие золотых карт увеличивается на 20 секунд. |
| Divine Intervention | 0 | Золотые карты не требуют денег за активацию. |
| Triple Haste | 500 | Замедление скорости передвижения в восемь раз. |
| Last Breath | 500 | После смерти персонаж воскресает с 33 единицами здоровья. |
| Confusion | 200 | Враги атакуют друг друга. |
| Soul Redeemer | 1000 | Каждая душа увеличивает здоровье на две единицы. |
| Mercy | 2000 | Золотые карты можно использовать три раза за один уровень. |

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН /WREN@GAMELAND.RU/

# DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

## ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО АДУ

**Полное перечисление всех особенностей игры, советы по прохождению каждой из миссий и «прокачке» партии героев отняло бы слишком много времени. Я постарался выделить самое важное, самое полезное, а до остального предлагаю додуматься без подсказок. Disgaea богата на игровые возможности и изобилует секретами, однако простое прохождение «от начала до конца» не должно потребовать от вас слишком больших усилий. Не зря же вас в начале, в режиме обучения, предупреждают: не можете запомнить все тонкости – и не надо, никто и не настаивает.**

### СТРОИМ ПИРАМИДУ

Картам в Disgaea свойственен сложный ландшафт с большим разбросом по высоте и бездонными ямами, пересечь которые невозможно. В сюжетных миссиях вражеские стрелки и маги часто располагаются на «высотках», добраться до которых обычным образом сложно. Решение, однако, есть.
Все герои-люди (монстры не считаются), а также тройка основных персонажей (Лахарл, Этна, Флонн) могут взять и поднять любое стоящее рядом с ними существо. А затем – бросить (в том числе можно и перекинуть через яму). Прелесть в том, что бойца, который держит кого-то на руках, тоже можно поднять. И так хоть десять раз. Выстроив подобную пирамиду, а затем последовательными бросками перекидывая верхнего бойца, можно за один ход добраться чуть ли не до любого конца карты. Это исключительно полезно при прохождении миров внутри предметов (там часто достаточно просто дойти до выхода, не убивая монстров), а также для нейтрализации вредных геосимволов.

### МАНИПУЛЯЦИИ С МОНСТРАМИ

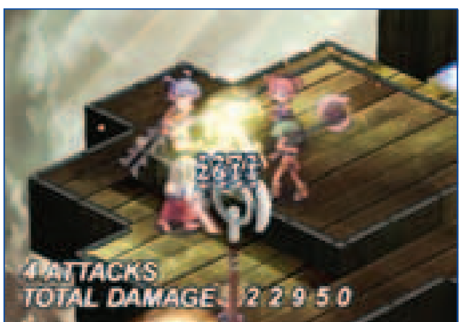
Брать «на руки» можно и вражеских существ. Более того: одного монстра можно бросить прямо на другого – в результате произойдет их слияние. Уровень полученного существа будет равен сумме уровней компонентов, HP – сумме HP. Хитрость в том, что можно сначала «добить» двух-трех (сколько угодно на самом деле) монстров до состояния, когда у них останется совсем чуть-чуть энергии, провести слияние, а затем нанести по полученному мегамонстру самый сильный удар из имеющихся в арсенале. Отнимется, скорее всего, очень мало HP (защитные характеристики возросли), но и этого должно хватить. Зато полученный опыт позволит сразу очень сильно прокачать ваших бойцов, в некоторых случаях – сразу на 10-20 уровней!
Вторая хитрость связана с тем, что монстров можно ловить. Для этого надо взять врага на руки и бросить на панель, откуда вы «вызываете» своих бойцов. Далее уже без вашего участия резервные персонажи начнут «сражение» с пришельцем, и там уже все будет зависеть от их количества, запаса HP и характеристик, а также неких случайных условий. Самое важное – не забыть перед отловом оставить монстру как можно меньше энергии... В случае успеха он присоединяется к вашей команде, поражение приводит к тому, что все резервные члены команды умирают, и их надо лечить с нуля. Поэтому перед выполнением таких действий убедитесь в том, что в карманах есть достаточно средств на посещение больницы.

### СОЗДАНИЕ ГЕРОЕВ

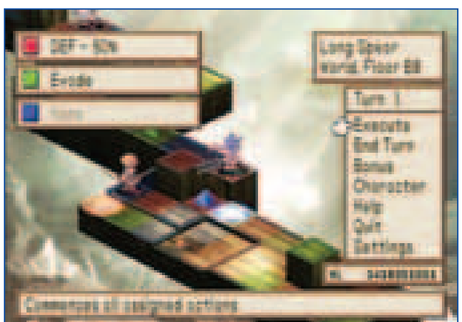
Если вы не пользуетесь отловом монстров, то для добавления в команду бойца-новичка, нужно выбрать героя, который обратится к Темной Ассамблее, чтобы «создать» необходимое существо. Сначала определяете класс. Учтите, что по мере прохождения игры их количество будет увеличиваться, причем у каждого появится несколько версий – от простых до самых продвинутых. Выбирать надо, понятное дело, всегда лучший вариант из доступных. «Продвинутый» класс, например, лучников, появляется тогда, когда в вашей команде уже есть обычный лучник, прокачавшийся до десятого уровня. Появляются и абсолютно новые классы – условия выставляются схожие. Вот они:

**Ninja: Male Brawler 10+ и Male Warrior 10+**
**Ronin: Female Brawler 10+ и Female Warrior 10+**
**Archer: Bow mastery level 3+**
**Scout: Brawler 5+ и Warrior 5+**
**Rogue: Brawler 5+ и Warrior 5+**
**Star Mage/Star Skull: Red, Green и Blue Mage/Skull, 5+**
**Knight: Female Warrior 10+ и Female Mage 10+**
**Recruit: Gun mastery level 30+**
**Angel: Female Cleric, Knight, Archer, все – 100+**
**Majin: Male Warrior, Male Brawler, Ninja, Rogue, Scout, все – 200+**

Для «открытия» большинства классов необходимо иметь в команде указанных в правой части формулы бойцов с определенным уровнем развития (например, 10 уровня и выше). В двух случаях (лучник и рекрут) условия несколько другие – требуется хорошее умение владеть соответствующим типом оружия. Лук, к примеру, поначалу могут осваивать лекари, а пистолеты и винтовки – скауты.
Помимо класса, необходимо выбрать и, условно говоря, рейтинг бойца. Всего их пять: Good-for-nothing, Incompetent, Average, Skilled, Distinguished, Genius). В первую очередь рейтинг влияет на бонус к начальным




Совместная атака четырех «пехотинцев» отнимает в два-три раза больше обычной.



Все отданные команды можно отменить. Пока не отдадите приказ их выполнить.




Слабые бойцы могут отнимать не то чтобы восемь единиц HP, а и вообще ноль.

характеристикам (от -5 до +10). Но и «стоимость» создания (исчисляемая в мане) резко возрастает, а Distinguished и Genius требуют еще и одобрения Ассамблеи.

## ТРАНСМИГРАЦИЯ

Одна из основных «фишек» игры – возможность «вернуть» любого бойца обратно к первому уровню и даже поменять класс (кроме сюжетных персонажей). Выполняется она в меню Темной Ассамблеи, причем ваш тамошний ранг должен быть не менее трех.
Что происходит при трансмиграции?

- Возврат к первому уровню и соответствующее ухудшение характеристик.
- Сохраняется определенный процент умения владеть различными видами оружия и применять магию. Это зависит от рейтинга вновь генерируемого персонажа. Например, Genius сохраняет 95%, все остальные – намного меньше. Соответственно, трансмигрировать надо всегда только в «гения», иначе игра не стоит свеч.
- Несюжетные персонажи могут поменять класс и имя.
- Высчитываются новые базовые характеристики, которые обычно получаются больше, чем в оригинале.
- Текущий уровень персонажа учитывается в особом счетчике (накапливается во время всех трансмиграций)
- Можно начислить по-новому бонусные очки к базовым характеристикам, причем их выдается больше, чем обычно (зависит от показаний вышеописанного счетчика).

Плюс трансмиграции (поначалу неочевидный) в том, что увеличение базового параметра, к примеру, атаки всего лишь на единичку, сильно повлияет на дальнейшее развитие персонажа. Например, на 9999 уровне он получит бонус уже в 4500-5000 единиц.

## ВНУТРЕННИЙ МИР

В каждый предмет можно «войти» – там скрыты десятки случайных образом создаваемых локаций с монстрами и ценными призами. Польза от их прохождения двоякая. Во-первых, вы «приручаете» специалистов и улучшаете характеристики предмета с каждым пройденным уровнем. Во-вторых, прокачиваете героев и добываете для них ценную экипировку. Кроме того, в одной из первых глав для продвижения по сюжету необходимо иметь хотя бы один предмет десятого уровня.
Каждая карта внутри предмета содержит портал перехода на следующую, соответственно, убивать всех монстров необязательно – если только те не загораживают проход. Иногда карта имеет блоки, висящие в воздухе на большом расстоянии, и тем самым абсолютно недоступные. Однако до портала добраться всегда можно – это предусмотрено при генерации. Иногда его охраняет особый вид монстров под названием Gatekeeper. Он никогда не покидает свою клетку, и его нельзя схватить и бросить, однако некоторые атаки способны столкнуть стража.
Особым является каждый десятый этаж. Нам нем находится очередной босс одного из трех типов: Item General, Item King или Item God, и это единственные уровни, которые можно покинуть, не применяя особый предмет Mr. Gency's Exit. Item General появляется на уровнях номер 10, 20, 40, 50, 70 и 80. Item King – 30, 60 и 90. Item God живет на уровне 100. Проходить все сто этажей подряд необязательно, всегда можно покинуть Item World с помощью Mr. Gency's Exit (продается в магазинах), восстановить силы, а затем вернуться на тот же этаж.
Впрочем, есть одна тонкость, которую надо учитывать. Убив монстра типа Item General или сильнее, лучше ответить утвердительно на предложение вернуться в замок. Дело в том, что если вы откажетесь, а затем через пару уровней воспользуетесь Mr. Gency's Exit, то победу над «генералом» не засчитают.

## СПЕЦИАЛИСТЫ

Находясь в Item World, вы можете наткнуться на монстра, над головой которого всплывает облачко с надписью «Check». Это и есть искомый специалист. Такое существо улучшает характеристики предмета, в котором проживает. Специалисты делятся на две группы – «свободные» и «пойманные». Во втором случае они действуют эффективнее в два раза и при желании могут быть переселены в другое место. Чтобы заставить специалиста служить себе, надо победить его во время путешествия по Item World. Интересно, что в бою он выступает как нейтральная сторона, и может оказаться так, что другие монстры доберутся до него раньше. В таком случае придется ждать, пока не наткнетесь на специалиста еще раз.
В каждом предмете может жить лишь ограниченное количество, посему часто двух специалистов одного

## МЕЧИ И МАГИЯ: ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

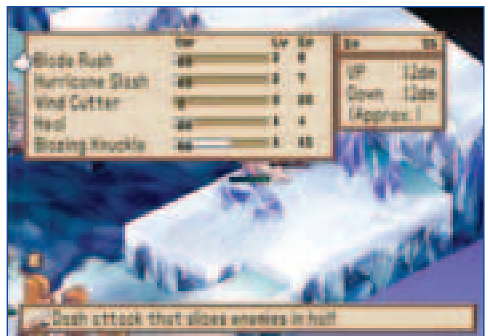
**Disgaea – одна из немногих тактических RPG, где баланс между героями-бойцами и магами практически идеален. В команде всегда надо иметь и лекарей (запас аптечек ограничен), и воров (самые лучшие виды оружия можно добыть только с их помощью) – лишним не окажется никто. Бесполезной (относительно) можно назвать лишь магию, меняющую статус (отравление, например) – она малоэффективна. Стрелки и лучники, мечники и копьеносцы, – каждому найдется свое место.**
**Маги делятся по стихиям, и, соответственно, практически все монстры особенно болезненно реагируют на одну из них. Так как предусмотреть заранее, с кем придется встречаться, нельзя, то в команде нужно иметь всех трех магов (а желательно – шесть, чтобы были представлены оба пола), а на поле боя выводить тех, кто будет наиболее эффективным. В целом все волшебные атаки можно условно назвать «оружием массового поражения», они способны «бить по площадям», и наносить при этом солидный урон. Маги практически бесполезны в рукопашной схватке, и их необходимо держать в тылу.**
**Без лучников и стрелков при желании можно обойтись (выставляя на бой вместо них дополнительных магов), однако они эффективны против монстров с хорошей магической защитой. Большая часть атак рассчитана на одну цель и наносит хороший урон. Важно, что у лучников он зависит и от физической силы, и от меткости (что сочетать не так удобно), а у стрелков – только лишь от меткости. Именно поэтому последние – предпочтительнее.**
**Наконец, не следует забывать и о «тяжелой пехоте». В основном это мечники и алебардисты, однако их ряды вполне могут быть пополнены отловленными монстрами или же присоединившимися в рамках сюжета демонами. Они нужны для того, чтобы занимать ключевые проходы и «не пускать» врагов к своим магам и лучникам. На открытой местности лучше всего просто выстраивать их в линию, учитывая дальность передвижения чужих бойцов. «Тяжелый пехотинец» не может быть плохо прокачанным, иначе будет быстро убит и ничего не заработает. Он должен выдерживать как минимум три удара и уметь вести ближний бой один на один, помогут и «круговые» спецприемы. Типичный «тяжелый пехотинец» – главный герой, Лахарл. В меньшей степени им является его подруга – Этна. Ее копье бьет по умолчанию на две клетки, дальнобойных атак больше, а защитные характеристики – хуже, соответственно ее лучше ставить во второй ряд обороны.**
**Впрочем, пробуйте, экспериментируйте, ведь Disgaea предоставляет достаточную свободу действий.**




**Лахарл обладает наиболее универсальным набором ударов. Пользуйтесь.**




**Два бойца стояли рядом, и один из них «подключился» автоматически к атаке.**



**Белые полоски и номер уровня символизируют степень «прокачанности» атак.**




**Mid-Boss встретится вам несколько раз за игру. А на самом деле его зовут Адонис...**

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН /WREN@GAMELAND.RU/




В Disgaea можно прокачиваться до 9999 уровня. Отсюда и такие цифры повреждений.




Все спецатаки имеют разные по форме и площади области поражения.




Мое любимое заклинание. Игнорирует защиту от элементальной магии.




Атаки, действующие на одного противника, не всегда отнимают больше HP.

типа следует объединять. При этом их уровни складываются. Впрочем, иногда не имеет смысла развивать их до максимального значения.
Есть специалисты, поднимающие численные характеристики, для них уровень важен.

**Dietician – HP**
**Master – SP**
**Gladiator – ATK**
**Sentry – DEF**
**Teacher – INT**
**Coach – SPD**



**Marksman – HIT**
**Physician – RES**

Есть специалисты, влияющие на сопротивляемость к различным атакам. У них есть некий верхний предел (около 140 уровня).

**Aeronaut – Wind**
**Cryophile – Ice**
**Firefighter – Fire**
**Pharmacist – Poison**
**Coffee Maker – Sleep**
**Medicine Man – Paralyze**
**Psychologist – Forget**
**Social Worker – Deprave**

Часть специалистов позволяют получать в бою больше денег, маны или опыта.

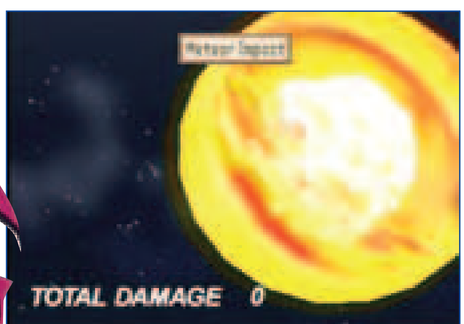
**Broker – HL (деньги)**
**Manager – Mana**
**Statistician – Experience**
**Armsmaster — Weapon Mastery**

И последнее. Можно также добавлять к своим атакам изменение статуса врагов.

**Alchemist – Poison**
**Hypnotist – Sleep**
**Witch Doctor – Paralyze**
**Amnesiac – Forget**
**Gangster – Deprave**

## КОНЦОВКИ

Всего в Disgaea есть восемь вариантов завершения игры, и геймплей построен так, что проходить по второму (и более) разу интересно – не менее, чем в той же Breath of Fire: Dragon Quarter. Учтите, что для выбора конкретной концовки часто важным оказывается количество смертей ваших бойцов от «дружественного огня» (т.е. силами своих же товарищей). Старайтесь следить за этим параметром. И помните, что посмотреть все финалы – действительно очень интересно.




Метеорит – отличное заклинание в том случае, если вас окружила толпа врагов.

● **Хорошая концовка**
Пройдите последний уровень, не потеряв ни одного из бойцов от рук своих же. Взамен получите самую интересную сюжетную сценку и красивую картинку. Мы рекомендуем во время прохождения ориентироваться именно на этот вариант, благо выполнить необходимое условие не так уж и сложно. Кроме того, вы всегда сможете вернуться к сейву перед последним боссом и попробовать другие варианты, не начиная игру заново.

● **Первая плохая концовка**
К моменту битвы с последним боссом на вашем счету должно быть не менее сотни законопроектов, которые Темная Ассамблея приняла под угрозой смерти. То есть, сначала сенаторы их отклонили, а затем ваша партия применила силу против несознательных демонов. Это должно занять немало времени, но все же условие достаточно легко выполнимое, и не столь уж и занудное.

● **Вторая плохая концовка**
Необходимо победить Item God на сотом уровне любого предмета класса Legend, а затем уже пройти игру. Учтите, что если одновременно выполняются условия для обеих плохих концовок, то вам покажут первую.

● **Обычная концовка**
Самый стандартный вариант, никаких особых требований нет. Показывают в том случае, если условия для трех вышеописанных концовок не выполняются. Если получили ее, то рекомендую отправиться проходить игру по второму разу, уже осознанно выбираю нужные варианты.

● **Завоеватель Земли**
Необходимо пройти все миссии на карте мира людей (Human World). Это просто.

● **Концовка для Flonne**
К последней миссии третьего эпизода не менее 50 бойцов должны погибнуть от «дружественного огня». Тогда вам предоставят выбор – убивать или нет босса. Если решите не щадить его, то и получите искомую концовку.

● **Концовка для Etna**
Сотня смертей и к пятому эпизоду. Также выбирайте для врага смерть. Поклонникам Этны обязательно к просмотру!

● **Концовка за Mid-Boss**
В принципе-то это всего лишь продвинутый Game Over, однако оформлен он как полноценная концовка, есть даже уникальная вокальная композиция. Получить очень просто – проиграйте любую из битв с Mid-Boss. ■

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



РЭЙ /SPOILER@GAMELAND.RU/

# FORBIDDEN SIREN

## ОЧЕНЬ СТРАШНОЕ КИНО

**На первый взгляд Хануда – ничем не примечательная деревушка, одна из многих, затерявшихся в горных долинах Японии. Но стоит только приглядеться и прислушаться… Вы узнаете истории, от которых закипает кровь… заполнившая реки и озера в близлежащих окрестностях. Что произошло 27 лет назад? Предлагается два варианта развития событий – выжить и раскрыть тайну или разделить участь остальных жителей деревеньки. Исход, по традиции, зависит только от вас.**







Единственная загвоздка в том, что остальные жители... как бы выразиться корректнее... не совсем мертвы. Бывшие друзья и соседи словно сговорились и единогласно жаждут вашей смерти, скрываясь под обликом ужасных сибито (shibito, «мертвые люди» по-японски) из серии «приснится во сне – лопатой не отмашешься».

На все про все дается ровно три дня. 72 часа и 78 эпизодов – именно столько отведено вам на выяснение отношений с мертвецами. Рассказчик уверенно меняет центровых персонажей и ловко скачет по временным отрезкам, то опережая время, то изысканно отматывая пленку назад. Только собрав все кусочки мозаики воедино, можно понять, что же произошло на самом деле.

### PLAY

Forbidden Siren – игра, с трудом вписывающаяся в рамки survival horror. Вы не найдете ни четко определенного начала, ни конца. История рассказывается несколькими играбельными персонажами, захотевшими поделиться с общественностью самыми яркими эпизодами из жизни за последние три дня. Survival horror? Да. Но на поверку все-таки stealth action, где ценнейшими качествами оказываются терпение и стальные нервы. Не уверены в своих силах? Лучше не начинайте.

Не забывайте, что вы в Японии, где умение сохранять спокойствие в любых ситуациях является непременным атрибутом любого самурая. Не ждите прогулки в парке, за ручку со всезнающими создателями игры. Никаких хинтов, минимум подсказок, все зависит только от вашей смекалки и уверенности в себе. Мы вас предупреждали.

### TIPS

Поделюсь своими наблюдениями, которые ровным почерком выведены на пожелтевших страницах записной книжки.

- Оказались в цепких лапах сибито? Быстро дергайте левую аналоговую палочку, чтобы освободиться. Если бы эта тонкость была прописана в мануале, я бы вряд ли поседел в свои 22 года.
- Выключайте фонарик, потому что яркий свет привлекает сибито. Используйте его только в экстренных случаях, например для чтения документов или же при расстреле монстров для более точного прицеливания. Чтобы лучше ориентироваться, отрегулируйте яркость телевизора или же поиграйте с настройками в меню опций. Такой читерский подход значительно облегчит вам игру.
- Сибито привлекает не только яркий свет, но и звуки. Это дает хорошую пищу для размышлений – в различных ситуациях следует действовать по-разному. Где-то требуется аккуратная, выверенная, и, главное, бесшумная тактика, а где-то можно и покричать для привлечения внимания врагов.
- Используйте возможность sightjack на полную катушку. Так вы сможете отследить и выучить маршруты всех сибито. Нажмите L2 для активации режима и аккуратно водите левой аналоговой палочкой по кругу, чтобы поймать четкие изображения. Именно таким образом, если помните, настраиваются очень старые телеприемники. Закрепите четыре актуальных вида на кнопки геймпада, чтобы иметь возможность быстрого переключения на нужных сибито. Всегда проверяйте ситуацию в начале каждого уровня.
- В опциях вы можете изменить эффект, который активизируется, когда вас замечает сибито. Камера







## НАШЕ РАССЛЕДОВАНИЕ ON THE INTERNET

Желаете узнать о происшествиях в деревне Ханудa больше?

**www.playstation.jp/scej/title/siren**
Официальный японский сайт. Без знания языка заходить на него не имеет смысла. Однако подкованные читатели найдут отличные ролики Siren и прочие ценные бонусы.

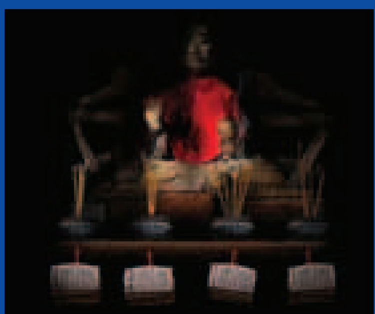
**www.forbidden-siren.com**
Официальный европейский сайт. Больше подойдет определение – настоящее приключение в стиле point-and-click. В каждой секции можно найти интересные сведения об игре: фотки, фильмы, дневники героев, книжки. Озвучка сделана на японском, но имеются субтитры на английском. Кроме того, в закромах сайта запрятан скринсейвер.

**www.hanudagreetings.com**
Ссылка на сайт выпадает в Google, если вы вдруг начнете искать информацию о Hanuda. Тизер очень короткий, но, безусловно, страшный.

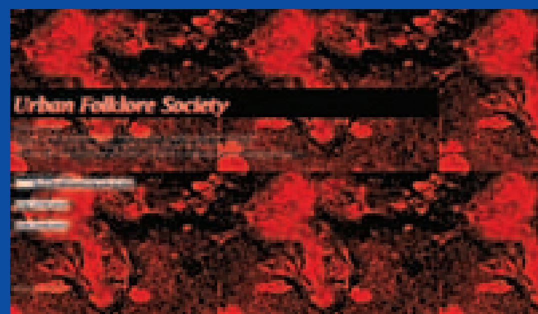
**www.hanuda-incident.com**
Фэйковый сайт, на который можно забрести с европейского ресурса. Все оформлено в стиле «Ведьмы из Блэр», и, что очень кстати, имеется версия на английском. ТВ-шоу ведет Наоко Михама, одна из героинь игры.

**www.shibito.com**
Сайт упоминается в игре и промоутирует японский релиз Siren. При романтичном настрое очень легко поверить в то, что деревня Hanuda действительно существует.

**www.occultland.com**
Сайт также упоминается в игре (адрес накарябан на клочке бумаги) и представляет собой закрытый форум.





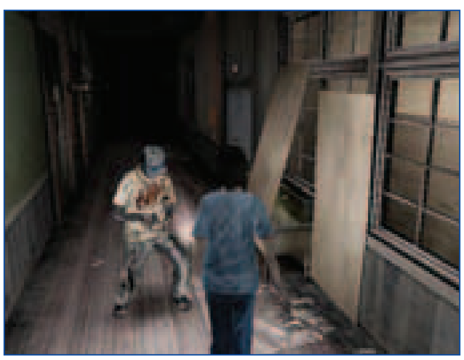



моментально переключается на вид из глаз монстра или же экран озаряется красной вспышкой. Отдайте предпочтение второму варианту, так гораздо меньше шансов сбиться с верного пути. И плевать на кинематографичность, плевать на задумки создателей... Здоровье за деньги не купишь.

- При просмотре карты нажмите на «Треугольник» – она повернется в том направлении, в котором смотрит ваш герой. Очень и очень практично, и опять же по непонятным причинам не задокументировано в мануале.
- Помните, что бег – самый эффективный способ передвижения, если надо привлечь внимание.
- Научитесь общаться со своим партнером. Вовремя кричите ему «Hide!», чтобы он прятал свою тушку в кустах, заставляйте его бежать изо всех сил, если вас обнаружат сибито, и все в таком духе. Помните, жизни остальных зависят только от ваших действий.
- Сибито, к счастью, редко изменяют своим привычкам и зачастую следуют по заученным, а стало быть, известным маршрутам, если, конечно, их никто не тревожит. Посему можете обращаться с ними, как с предсказуемыми дураками, – не стоит волноваться о внезапных переосмыслениях жизни с их стороны.
- Периодически обновляйте данные посредством sightjack, так как вы можете улавливать только находящихся неподалеку сибито.
- Желаете метко попадать и наносить максимальное повреждение? Стреляйте только вблизи и желательно при включенном фонарике. Чем дольше вы прицеливаетесь, тем больше шансов попасть в цель.
- По такому же принципу: чем дольше вы держите кнопку атаки, тем сильнее будет удар оружием ближнего боя.
- Сибито можно усыпить с помощью парочки ударов. Все зависит от типа оружия, которое использует ваш герой. Ну и, разумеется, от самого героя. Зонтик и кочерга? Придется повозиться. Молот? Шансы больше. Пистолет? Пара выстрелов. Ружье? Только спустите курок.
- И запомните одну истину – сибито невозможно убить. Их можно вывести из строя, но лишь на короткий промежуток времени. Дайте им 3-4 минуты, чтобы восстановиться и вернуться к привычной деятельности.
- В режиме sightjack голубая звезда отображает вас, а зеленая – напарника. Таким образом, если сибито вдруг начал руководствоваться только этими ориентирами, быстро делайте ноги.
- Если сибито занялся вашими поисками, вы сможете определить его по учащенному дыханию и безумному смеху.
- Последний совет. Не сдавайтесь. Чуточку терпения, щепотку внимательности, и все получится. Да, не с первого раза. И возможно, не с десятого. Но получится. И оно того стоит. ■









# ПЕРВАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ LOGITECH

22 апреля в Москве прошла первая пресс-конференция, организованная официальным представительством Logitech в России. Как водиться, представители компании поделились своими успехами за минувший год и представили прессе линейку новой продукции, показанной на прошедшей ранее CeBIT 2004. С некоторыми из устройств вы уже успели познакомиться в нашем недавнем материале – это web-камера QuickCam Sphere и стильный набор клавиатура+мышь diNovo Media Desktop. Любящим же устройства класса «дешево и сердито» будет интересно услышать о самой дешевом беспроводном наборе мышь+клавиатура Logitech Cordless Desktop Express стоимостью 49.99 евро.

Нам же, как игровому журналу, были наиболее интересны игровые аксессуары, в частности модификация популярной модели мыши MX510. Она воспринимает информацию со скоростью 5.8 мегапикселей в секунду и передает данные по 12-разрядному каналу, став на сегодня самой «быстрой» мышью. Рестайлингу подверглись и знаменитые беспроводные модели джойпадов для Xbox и PS2. Сохранив высокую чувствительность передающих устройств и эргономику, оба аксессуара стали заметно изящнее, легче и, что немаловажно, дешевле. Как и на мышь MX510, рекомендованная цена обоих джойпадов – уже знакомые 49.99 евро. ■



Logitech MX510 – самая быстрая оптическая мышь. Геймеры получили хороший, пусть и дорогой подарок.





Logitech Cordless Precision Controller для Xbox и Cordless Action Controller для PS2 появятся в продаже уже в мае.



Новые игровые аксессуары от Logitech столь же функциональны, как и их предшественники, но выполнены намного изящнее – идеальный выбор.

# ROVER COMPUTERS ДЕЛАЕТ СТАВКУ НА CENTRINO

В ходе прошедшей в Москве пресс-конференции российская компания Rover Computers обнародовала свои планы на ближайшее будущее и представила несколько новинок. В сегменте ноутбуков компания намерена расширить ассортимент предлагаемых моделей на основе Intel Centrino – будет обновлен как бюджетный ряд моделей с использованием процессора Celeron M, так и Hi-End линейка на Pentium M. Последний представленный компанией ноутбук – Nautilus W500 – является широкоформатной моделью, при этом в его основе лежит мобильный Pentium M 1.4-1.7 ГГц, а остальные характеристики находятся на уровне мощного настольного ПК. ■






# МОЩНЫЕ КУБИКИ

Компания Soltek, уже давно активно продвигающая свою линейку Barebone систем QBic, анонсировала топовую модель под названием EQ3801, основанную на новейшем чипсете nVidia nForce 3 250Gb. Модель предназначена для использования вместе с процессорами AMD Athlon 64, имеет два разъема DDR400-памяти, а также два порта SATA и интегрированные аудио- и сетевые адаптеры. Кстати, в соответствии со спецификациями системного чипсета, встроенной платой поддерживаются гигабитные локальные сети. Свободу апгрейда системе обеспечивают два 5.25» и два 3.5» разъема. Розничная цена будет зависеть от выбранной пользователем комплектации компьютера. ■

## УМНАЯ КОРОБКА ДЛЯ CD



Если вы думаете, что нет ничего лучше стойки на 100-200 компакт-дисков, вы заблуждаетесь. Небезызвестная компания Imation выпустила электронное хранилище дисков под названием Disc Stakka. Особенность этой коробочки размером с лазерный принтер заключается в следующем: при загрузке в него диска происходит считывание файловой структуры и занесение ее в базу, которая хранится на вашем ПК. Теперь вам необходимо лишь запустить фирменную утилиту и выбрать название диска или в «офф-лайновом» режиме просмотреть список файлов на любом из загруженных CD, после чего выбранный диск сразу же выедет из специального лотка. Подключение к ПК осуществляется посредством стандартного USB-интерфейса, а розничная цена находится на уровне $185. ■

## ACER НАЧИНАЕТ ВЫПУСК МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ АКСЕССУАРОВ

Более известная своими мониторами, компания Acer начала поставки на российский рынок MP3-плееров, использующих в качестве основного носителя флэш-память. Новинки имеют минимальные размеры, при этом они несут 128-256 Мбайт памяти, оборудованы встроенным FM-тюнером и могут работать в качестве диктофона или флэш-диска, подключаясь напрямую к любому компьютеру с разъемом USB. Розничная цена 128-мегабайтовой версии составит порядка $89, а 256-мегабайтовой – $129. ■

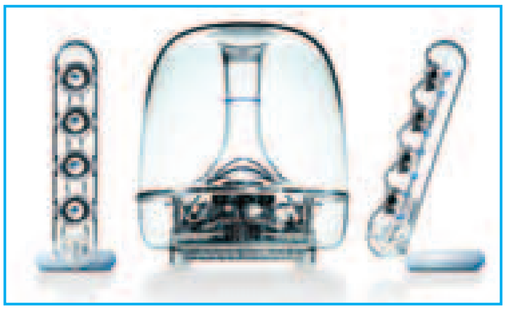


## ОСВЕТЛИ МЕНЯ!



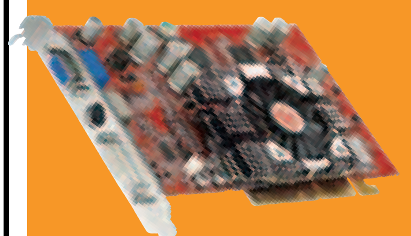
Компания HP анонсировала новую цифровую камеру Photosmart R7070 с разрешением 5 Мегапикселей. Помимо прекрасных технических характеристик, новинка обладает стильным и эргономичным дизайном, а также революционным встроенным программным обеспечением. Функция ALT (Adaptive Lighting Technology) позволяет автоматически оценить уровень освещенности фокусируемого объекта и «засветлить» необходимую область. В зависимости от ситуации умная камера сама предложит пользователю необходимые настройки. Разумеется, от «помощи» всегда можно отказаться и снимать на собственных настройках. ■

## НЕ ТОЛЬКО ПЛОСКО, НО И ПРОЗРАЧНО!



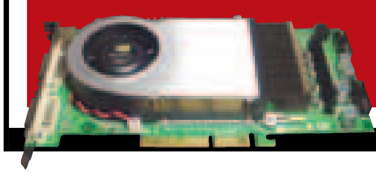
Обычные компьютерные колонки давно ушли даже с low-end рынка. Ведь редкий пользователь откажется заплатить не $10, а $15, но получить за эти деньги хоть и простенькие, но стильные сателлиты, причем от именитого производителя. Представляемый нами сегодня комплект Harman Radon SoundSticks II выглядит сверхоригинально: как видно на фото, акустика обладает прозрачными стенками необычной формы, что смотрится просто потрясающе, особенно на схожем по стилю рабочем месте. При этом технические характеристики колонок весьма достойные: 20 Вт сабвуфер и 10 Вт на канал в двух саттелитах. Розничная цена новинки пока не сообщается. ■

## КАКОЙ ОН, СЛЕДУЮЩИЙ RADEON?



Компании nVidia удалось обогнать своего извечного конкурента ATI в выпуске следующего поколения видеочипов, однако канадские разработчики вовсе не намерены стоять на месте: в скором времени будут анонсированы новые модели линейки Radeon. Мы же пока ознакомим вас с наиболее вероятными характеристиками новинок, но оговоримся, что эта информация не официальная. Итак, планируется выпустить четыре версии: Radeon X800SE, Pro, XT и 880XT. Стандартный X800Pro будет обладать чипом, работающим на частоте 500 МГц, и 500-550 МГц GDDR-3 памятью, объем которой может варьироваться в пределах 256-512 Мбайт. Предполагается, что версия XT будет значительно производительнее: чип – 600 МГц, память – 600 МГц. Модель X880XT предлагается владельцам материнских плат со слотом PCI-Express. ■

## ШЕСТЫМ БУДЕШЬ?



В прошлом номере мы познакомили вас с одной из первых плат на основе новейшего чипа nVidia GeForce 6800 Ultra, однако две короткие заметки не смогли охватить все технические характеристики этого GPU. Восполним отчасти этот пробел: частота GeForce 6800 Ultra составляет 400 МГц, чипов памяти – 550 МГц GDDR-3. Ее объем может варьироваться от 128 до 512 Мбайт, что зависит от конечного производителя платы. Версия же GeForce 6800 «медленнее» старшей модели на 25 МГц и имеет 12 конвейеров против 16 у более дорогого варианта. Вряд ли эти изменения значительно повлияют на скорость работы, однако, судя по результатам первых тестов, есть смысл выбрать именно Ultra-вариант. ■

МИНИ-ТЕСТ

# SAMSUNG 710V

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Если раньше жидкокристаллические 17-дюймовые мониторы были дорогими и недоступными большинству пользователей, то сейчас по качеству и цене они почти сравнялись с классическими CRT мониторами 19''. В то же время у LCD есть заметное преимущество – компактные размеры. Одним из подобных устройств является SAMSUNG 710V.



SAMSUNG 710V – стильный и компактный.

### СПЕЦИФИКАЦИЯ

| | |
|---|---|
| Размер экрана (видимый): | 17'' |
| Максимальное разрешение: | 1280x1024 |
| Яркость, кд/м²: | 250 |
| Контраст: | 450:1 |
| Латентность матрицы, мс: | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: | 150/120 |
| Интерфейсы: | D-SUB |



### СОВЕТ

В комплект поставки монитора входит диск с файлом цветового профиля (*.icm или *.icc.). Он позволяет существенно уменьшить искажения цветов. Его можно загрузить, зайдя в закладку «Settings» меню «Display Properties», затем в «Advanced» и в «Color Management».

**При тестировании модели были получены хорошие результаты. Яркость высокая, так что играть и смотреть фильмы можно даже при очень сильном внешнем освещении.**

Предусмотрена функция Magic Bright, которая позволяет фиксировать настройки яркости, оптимизируя их под конкретные задачи: работа с Интернетом, с текстом, игры и видео, пользовательские настройки. Переключаться между этими режимами можно при помощи отдельной кнопки, не обращаясь к основному меню.

Контрастность экрана также высокая, а линии раздела цветов не размыты. Качество цветопередачи мы измеряли с помощью программы TFTtest, которая во весь экран выдает плавное перетекание черного цвета в белый. При этом могут возникать резкие цветовые переходы. Чем их меньше, тем лучше монитор. У SAMSUNG 710V такие переходы отсутствуют.

Форма колориметрической диаграммы SAMSUNG 710V имеет незначительные отклонения от идеального варианта, что свидетельствует о хорошей цветопередаче.

Латентность матрицы мы также тестировали с помощью TFTtest, которая выводит на экран движущийся квадрат: данный параметр характеризует степень размытости изображения. У SAMSUNG 710V оно практически не размывается, то есть при работе с текстом никаких неудобств не возникает. В играх смазанности не наблюдалось.

Размер видимой области LCD 17'' больше, чем у 17-дюймового CRT-монитора, что дает преимущества при просмотре фильмов. Да и экраны классических CRT-дисплеев (в отличие от SAMSUNG 710V) имеют свойство отражать внешние источники света даже при наличии антибликового покрытия.

Геометрия матрицы слегка искривлена в левой части экрана, что приводит к едва заметным искажением объектов. При выведении черного цвета во весь экран по краям матрицы видны белые пятна, что свидетельствует о неравномерной яркости в разных ее частях. Меню монитора удобное, с большим количеством различных опций. Блок питания встроенный, но на толщине корпуса это не отразилось.

## ВЫВОДЫ

Практически во всех тестах SAMSUNG 710V показал хорошие результаты. Обнаруженные нами недостатки незначительны и не могут существенно повлиять на удобство работы с монитором. В общем, модель SAMSUNG 710V подойдет как для дома, так и для офиса, при этом установить его можно на столе с ограниченным количеством свободного пространства. ■

# ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

от создателей Хакер

## В третьем номере ты найдешь:

- ТРИ ТЕСТА комплектующих для платформы AMD, тест самых крутых видеокарт и большой тест мышей
- РАЗГОН процессора Athlon XP 1700+, глобальная переделка кулера, расчет питания в системном блоке
- Все о технологии DVD, эволюция системной шины
- Новая рубрика — МОДДИНГ!!!
- Плюс обзоры новинок, новости и репортаж




**УЖЕ В ПРОДАЖЕ!**

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ

И НЕ ЗАБУДЬ:

**ТВОЯ МАМА БУДЕТ В ШОКЕ!**

# ПРОТИВОСТОЯНИЕ ПЛАТФОРМ: INTEL VS AMD

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит
за предоставленное на тестирование оборудование компании:
Остров Формоза (т. 728-40-04) и USN Computers (т. 775-82-02)

В настоящий момент на рынке Hi-end платформ PC творится полнейшая неразбериха: AMD Athlon 64, AMD Athlon 64 FX, AMD Athlon XP 3200+, Intel Pentium 4 3.2, Intel Pentium 4 3.2 EE борются за первое место. На глазах рушится привычный мир. Одни агитируют за увеличение разрядности процессора, другие за наращивание частот, кто-то на первое место ставит объем кеш-памяти. При этом не надо забывать о переходе на новую технологию 90 нанометров, про новые ядра. Для некоторых процессоров нужны специфические материнские платы и особенная оперативная память.
Пройдет немало времени, пока неразбериха закончится и нам дадут новые ориентиры, типа частоты (рейтинга) процессора. В данный момент советовать что-то определенное из этого хаоса нечестно по отношению к пользователям. Вы потратите солидную сумму денег, а технологию снимут с производства.
Так что пока лучше обратить внимание на уже устоявшиеся платформы, для которых на рынке имеется большой выбор комплектующих. Их производительность полностью удовлетворяет требованиям современных игр, а в ближайшее время они будут сильно дешеветь вследствие упомянутых выше войн в Hi-End секторе.
Рассмотрим наиболее производительные и доступные в магазинах решения для AMD (Socket A) и Intel (Socket 478).
Предположим, вы надумали покупать или собирать компьютер: выбрали видеокарту, жесткий диск, и перед вами встала задача, на какой платформе формировать системный блок. Одни советуют Intel, другие AMD. И те и другие приводят множество аргументов в пользу каждой из них. Возможно, кому помочь вам разобраться, что лучше. Мы попробуем облегчить вам задачу выбора платформы для вашего железного друга. Расскажем о всевозможных преимуществах и недостатках AMD (Socket A) и Intel (Socket 478), начиная от разницы в конструкциях и заканчивая оценкой производительности.
Для каждой системы мы взяли по одной материнской плате и по одному процессору. Процессоры были выбраны наиболее высокопроизводительные из сегмента между middle- и high-end уровнем. Материнские платы подобраны одни из самых популярных на сегодня для данных процессоров. К ним были взяты комплектующие, соответствующие довольно высокому уровню производительности.

### ПОДБОР ОБОРУДОВАНИЯ

- Видеокарта: Sapphire Radeon 9700 128 Mb.
- Память: 2x512 Mb Kingstone HyperX DDR466.
- Жесткий диск: Maxxtor 6Y120P0.
- Звуковая карта: Creative SoundBlaster Audigy.

| Платформы | Intel Pentium 4 2,8C (Northwood) | AMD Athlon XP 2800+ (Barton) |
|---|---|---|
| Технология изготовления, мкн | 0.13 | 0.13 |
| Реальная частота, ГГц | 2.8 | 2.08 |
| Кеш L1, Кб | 64 | 64 |
| Кеш L2, Кб | 512 | 512 |
| Частота шины, МГц | 800 | 333 |

Сравнительная таблица характеристик тестируемых процессоров.

## ЧАСТОТЫ И РЕЙТИНГИ

Оба процессора выполнены по 0,13 мкн технологии. Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) и AMD Athlon XP 2800+ (Barton) – прямые конкуренты. У процессоров Intel в маркировке обозначается реальная частота (2.8 ГГц), у AMD же 2800+ – всего лишь рейтинг производительности. Реальная же частота AMD Athlon XP 2800+ (Barton) – 2.08ГГц.
Проблему увеличения производительности своих процессоров Intel решила наращиванием тактовых частот, а AMD пошло другим путем аппаратной оптимизации, отсюда такая разница в производительности на одной и той же частоте. Но чтобы покупателям было проще ориентироваться на рынке процессоров, маркетологи компании AMD ввели рейтинговое обозначение производительности своих CPU.

## КОНСТРУКЦИЯ CPU

Если смотреть сверху на AMD Athlon XP 2800+ (Barton), в центре печатной платы находится кремневая пластина (ядро), ничем не прикрытая и не защищенная от внешних повреждений (ударов и сколов). На Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) мы можем наблюдать лишь алюминиевую крышку, которая предназначена для защиты ядра и улучшенного рассеивания тепла, это, несомненно, является плюсом Intel. Именно за счет такой конструкции процессоры от Intel весят раза в два больше. На профессиональном жаргоне процессор называют «камнем», на который они действительно внешне похожи.

### ПЛАТФОРМЫ

ПЛАТФОРМА НА БАЗЕ INTEL PENTIUM 4 2.8C (NORTHWOOD)

- Материнская плата: Asus P4P800 SE
- Кулер: BOX

ПЛАТФОРМА НА БАЗЕ AMD ATHLON XP 2800+ (BARTON)

- Материнская плата: Epox 8RDA3I
- Кулер: Igloo GlacialTech 2410PRO

## РАЗЪЕМЫ

У процессора Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) для контакта с материнской платой используется разъем типа Socket 478, а AMD Athlon XP 2800+ (Barton) устанавливается в Socket A (Socket 462). От типа разъема зависит количество ножек у процессора – у Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) – 478 контактов, а у AMD Athlon XP 2800+ (Barton) их 462.
Ставим процессоры на место – в разъемы на материнской плате, тут все одинаково для любой платформы.

**СОВЕТ**

При покупке процессора убедитесь, что все ножки ровные. Особенно это касается угловых контактов. Если они согнуты, установить CPU в Socket будет нелегко. Конечно, погнутые ноги можно выпрямить вручную, но при этом вы рискуете их отломать. Чтобы случайно не погнуть ножки, перевозите процессоры очень осторожно, желательно в жесткой упаковке с мягкой подкладкой. Никогда не роняйте процессор!

## ОХЛАЖДЕНИЕ

После успешной установки CPU в socket следует подумать о креплении системы охлаждения. Для процессора Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) используется 4-точечное крепление, а для AMD Athlon XP 2800+ (Barton) используется 2-точечное.
При 2-контактном креплении существует вероятность небольшого перекоса кулера, вследствие чего может произойти перегрев процессора. Радиатор для Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) закрепляется очень легко и удобно, перемещением 2-х пластиковых рычажков в другое положение.
С AMD Athlon XP 2800+ (Barton) ситуация несколько иная, тут крепление не такое удобное, хотя во многом зависит от конкретной модели кулера. Некоторые устанавливаются легко, для инсталляции других приходится прилагать титанические усилия, из-за чего порой получаются сколы на процессорах. Есть опасность повредить материнскую плату, которая сильно прогибается от такого нажима. Некоторые неопытные пользователи при установке системы охлаждения на AMD Athlon XP случайно протыкают материнскую плату отверткой. К тому же пластмассовые лапки для крепления радиатора у Socket A не очень прочные и при плохом обращении обламываются. На дешевых системных платах процессорный разъем может развалиться.
Чем больше количество контактов для крепления, тем надежнее само крепление. На Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) кулер удобнее устанавливать, чем снимать. Для AMD Athlon XP 2800+ (Barton) все наоборот (обычно удобнее снять систему охлаждения, чем ее проинсталлировать).

**СОВЕТ**

При установке радиатора на процессор AMD Athlon XP следите, чтобы он был параллелен по-



**Внешне, благодаря алюминиевой пластинке, процессоры Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) и AMD Athlon XP 2800+ (Barton) спутать невозможно.**

верхности кристалла. Стоит чуть-чуть перекосить кулер при установке – и вы сколете угол открытой кремневой пластины. После этого система может перестать включаться, а гарантия станет недействительной.

## ВЫБОР КУЛЕРА

Оба процессора продаются как в OEM (без упаковки), так и в коробочном (RTL) варианте – вместе с кулером и документацией. Процессоры Intel чаще всего покупают именно с кулером собственного производства, который себя очень неплохо зарекомендовал: по соотношению цены, шумности работы и эффективности охлаждения ему нет равных. Процессоры AMD гораздо чаще покупают в OEM-поставке, а кулер выбирают отдельно среди моделей сторонних производителей, таких как: Thermaltake, Igloo GlacialTech, Titan, Cooler Master и другие. Опыт показывает, что они справляются со своей задачей эффективней, чем box'овый кулер. Да и в магазине редко можно найти AMD Athlon XP в коробочной поставке.

Процессоры AMD Athlon XP в силу своей архитектуры имеют большее тепловыделение, поэтому и охлаждать их надо лучше. Если поставить рядом две работающие системы, то громче, скорей всего, окажется компьютер на базе AMD Athlon XP. Ведь он более требователен к охлаждению, а значит, и к мощности кулера. Хотя, надо заметить, и для AMD Athlon XP существуют очень тихие, но дорогие системы охлаждения. Например, кулер Zalman 7000A Cu охлаждает превосходно, при этом его почти не слышно, вот только стоит он около 45 долларов.

В box'овой поставке Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) на кулере в качестве термоинтерфейса имеется мягкая нашлепка серебристого цвета, она справляется со своей задачей, но большинство продвинутых пользователей сдирают ее и применяют обычные термопасты, такие как КПТ 8 и АлСил 3.

## ЧАСТОТА ШИНЫ

Первое, что бросается в глаза, – это большая разница в параметре процессоров – частота шины: 800 МГц у Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) и 333 МГц у AMD Athlon XP 2800+ (Barton).

Так вот, архитектура строения шины сильно различается на сравниваемых платформах. У AMD Athlon XP 2800+ (Barton) данные по шине передаются два раза за такт 166 МГц*2=333 МГц. Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) – четыре раза за такт 4*200 МГц=800 МГц. Реальная частота синхронизации системной шины обозначается FSB (Frequency System Bus). Такое обозначение можно встретить в BIOS. При этом скорость передачи данных может быть выше в 2 или в 4 раза, чем FSB, как сказано ранее. У AMD Athlon XP 2800+ (Barton) FSB=166МГц, бывают AMD Athlon XP с FSB=200 МГц, но почему-то они большого распространения не получили, и сейчас в магазинах чаще встречаются 166 МГц. Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) с FSB=200 МГц можно легко купить во многих местах. О повышенной до 800 МГц частоте шины говорит индекс «С» после частоты процессора (2.8C).

Компании Intel удалось добиться большей скорости передачи данных по шине благодаря новому Socket 478. AMD Athlon XP до сих пор работают на старом Socket 462 (Socket A). Именно он и вводит ограничения по частоте передачи данных по шине.

Однако большая разница в частотах шин дает на практике не столь очевидную разницу в производительности, что видно на графиках.

## МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

### ИНДИКАЦИЯ НЕПОЛАДОК

Сейчас на многих материнских платах под AMD Athlon XP устанавливаются светодиодные индикаторы POST, которые показывают, в чем неисправность, и это очень сильно помогает при

**3DMARK 2001**

Тест производился при настройках по умолчанию.



**Наблюдается небольшое преимущество Intel Pentium 4 2.8C (Northwood), если брать в процентном соотношении, то разница и вовсе не ощутима.**

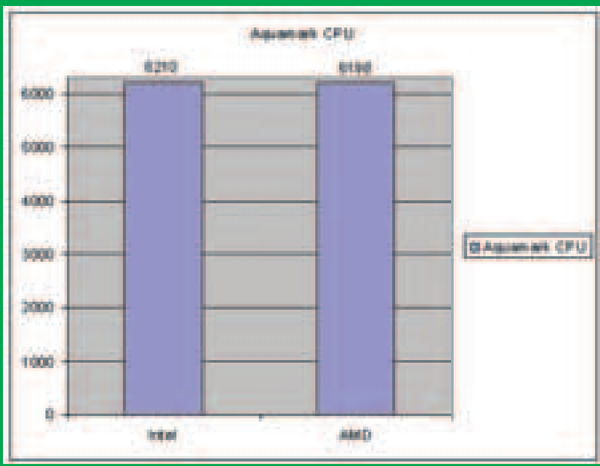
**3DMARK 2003**

Тест производился при настройках по умолчанию.



**Опять заметно небольшое преимущество Intel Pentium 4 2.8C (Northwood).**

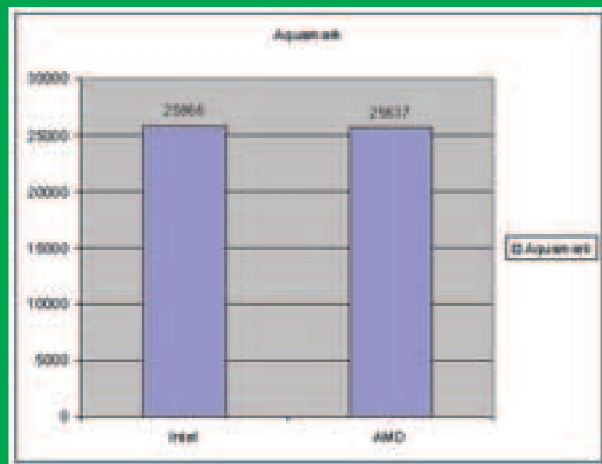
**AQUAMARK 3 CPU**



Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) незначительно впереди.

**AQUAMARK 3**

Тест производился при настройках по умолчанию.



И снова ничего не меняется – минимальный отрыв Intel Pentium 4 2.8C (Northwood)

сборке компьютера или возникновении какой-то неполадки в железе. Однако нужно иметь расшифровку POST-кодов.

На материнских платах под Intel (Socket 478) такие индикаторы не ставятся, что является большим минусом. Хотя отдельные системные платы умеют сообщать голосом (некоторые даже по-русски) о возникших неисправностях, если к ним подключить колонки. Такие платы встречаются как под AMD (Socket A), так и под Intel (Socket 478).

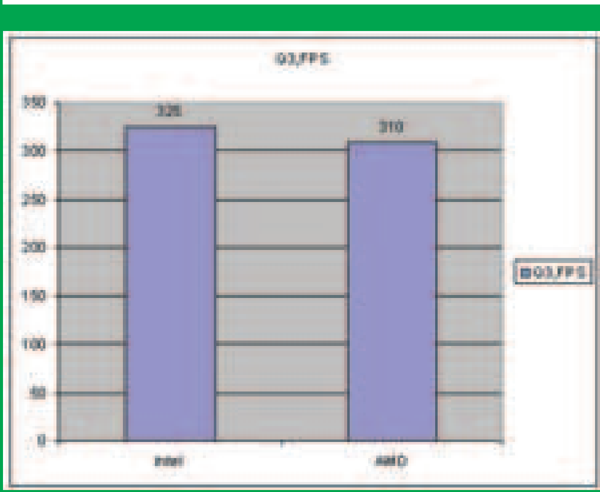
**СОВМЕСТИМОСТЬ**

Почти на всех материнских платах стандарта ATX под Intel (Socket 478) на самом популярном на сегодняшний день чипсете i865PE находится по три-четыре слота для памяти, а на популярнейшем чипсете под AMD (Socket A) nForce2 обычно от двух до трех слотов памяти – минус для AMD, хоть и не очень существенный.

На материнских платах под AMD (Socket A) редко встречается

**QUAKE 3 ARENA**

Тестирование проводилось на карте demo 001 в разрешении 1024*768 32 бит, при помощи BenchemAll 2.55.



В который раз мы наблюдаем небольшое преимущество Intel Pentium 4 2.8C (Northwood)

поддержка Wi-Fi и Bluetooth, а под Intel (Socket 478) таковые можно найти.

**СОВЕТ**

При покупке блока питания убедитесь в его совместимости с Intel P4 (Socket 478). Это значит, что у такого блока должен быть дополнительный разъем питания – квадратный четырехконтактный. То есть к материнской плате под Intel (Socket 478) нужно подсоединить два разъема питания: 20-контактный ATX и 4-контактный, дополнительный. Иногда без подключения дополнительного разъема системная плата под Intel (Socket 478) не включается.

**ЧИПСЕТЫ**

Чипсет – это набор микросхем, на базе которых разрабатывают системную плату, и от них зависит большинство ее возможностей.

Если компания Intel сама (за редким исключением) выпускает чипсеты для своих процессоров, то для процессоров компании AMD их выпускают сторонние производители – VIA, nVidia, Sis. Те же самые разработчики чипсетов делают их и для Intel, но они не очень популярны, так как проигрывают по всем параметрам. Зато такие решения недороги, и их часто используют для дешевых офисных и рабочих компьютеров, которые нас мало интересуют.

**ЧИПСЕТЫ Intel (Socket 478)**

Сейчас в продаже можно встретить материнские платы на i845PE, i848P, i865PE (не путать с i865P), i875P. Другие либо устарели, либо имеют встроенное видео, что мало подходит для игрового компьютера.

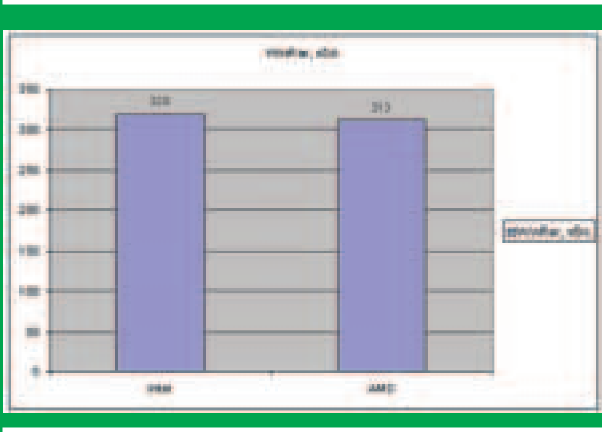
Intel i845PE – самый старый из рассматриваемых наборов микросхем, который поддерживает технологию HyperThrading, память DDR333 и шину 533, в нем используется одноканальный контроллер памяти, то есть не поддерживается двухканальный режим. Хотя отдельные материнские платы на таком чипсете работают с DDR400 и шиной 800. Официально не поддерживается ядро Prescott. Нет поддержки интерфейса Serial ATA.

Intel i875p – Canterwood, самый дорогой и продвинутый чипсет для систем с максимальной производительностью, который пришел на смену i850. Имеет поддержку:

- Памяти с проверкой четности/коррекцией ошибок (ECC).
- Двухканального режима памяти, в этом случае информация записывается побитово в каждый модуль, то есть любой файл в памяти записывается одновременно в два модуля и читается так же. Это обеспечивает более быструю работу с оперативной памятью, нежели в одноканальном режиме.
- DDR400 и шину 800, Serial ATA6, AGP 8X, Gigabit Ethernet.
- Фирменной Intel'овской технологии PAT – Performance Acceleration Technology, которая существенно повышает работу связки процессор-память-чипсет. Работает только при процессоре с шиной 800 и памятью типа DDR400 в двухканальном режиме.

**WINRAR**

Тест проводился с помощью встроенной команды на проверку и оценку производительности, измеряемой в скорости архивации кб/с. После запуска теста ни мышь, ни клавиатура не использовались, выжидалось 15 мин, после чего записывались результаты.



Платформы на базе Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) традиционно сильны в тестах на архивацию данных.

■ HyperThradig.
■ Нового ядра Pentium 4 – Prescott, выполненного по 0,09-микронной технологии.

Intel i865PE – Springdale, чипсет, полученный путем обрезания в целях удешевления i875P. Не имеет поддержки памяти с ECC, официально не поддерживает технологию PAT, хотя некоторые производители ее включили (например, Asus) без разрешения Intel. Они назвали эту технологию Hyper Path, включать ее пользователь должен вручную из BIOS. В i875P это происходит автоматически. На данный момент не все материнские платы на Intel i865PE поддерживают Prescott, возможно, это будет исправляться новой версией BIOS. 100%-ную гарантию поддержки Prescott'a могут обеспечить только материнские платы со значком на коробке Prescott Ready.

Intel i848P – продукт дальнейшего удешевления, который лишен двухканального контроллера памяти. Считается, что этот чипсет производят путем отбраковки i865PE, i865P и i875P. Поддерживает официально Prescott.

**ЧИПСЕТЫ AMD (Socket A)**

Под AMD сейчас существует множество модификаций nVidia nForce2, отличающихся наличием встроенного видео, Serial ATA, а также официальной поддержкой шины 400, хотя неофициально ее имеют гораздо больше материнских плат на других наборах микросхем.

nVidia nForce2 поддерживает двухканальный режим памяти, AGP8X память DDR400, DDR333. Не совместима с памятью ECC.

Существуют также чипсеты от VIA – это KT600 и KT400A, которые также имеют поддержку двухканальной памяти, но они сильно уступают в производительности nVidia nForce2, а стоимость материнских плат на этих наборах микросхем сопоставима, поэтому в рассмотрение этих чипсетов углубляться не будем.

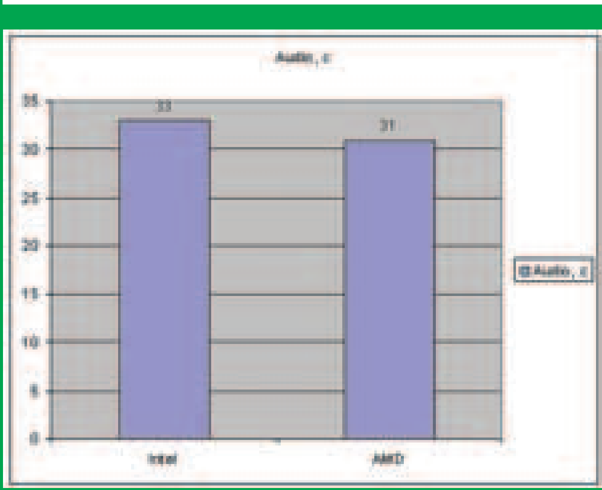
Выходит, что на рынке сейчас имеется только один актуальный набор микросхем (nVidia nForce2) под AMD Athlon XP, зато с множеством вариаций.

**ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ**

Для оценки производительности после установки материнских плат с процессорами сразу форматировался диск, а для наибольшей корректности результатов переустанавливалась операционная система. После этого инсталлировались все необходимые драйвера для материнской платы, видеокарты и других устройств, затем прогонялись тесты: 3DMark 2001 SE, 3DMark 2003, Aquamark 3 CPU, Aquamark 3, Quake 3 Arena demo 001, архивирование архиватором WinRar 3.30, кодирование аудио в формат oggVorbis.

**КОДИРОВАНИЕ WAV ФАЙЛА В OGGVORBIS**

Кодирование производилось программой Audiograbber.




Очень интересные результаты, AMD Athlon XP 2800+ (Barton) в этот раз все-таки опережает Intel Pentium 4 2.8C (Northwood).

## ИТОГО

В целом картина ясна – платформа на базе процессора Intel Pentium 4 2,8C (Northwood) во всех тестах опережает платформу на базе AMD Athlon XP 2800+ (Barton). Удивил лишь тест с кодированием аудио, здесь AMD Athlon XP 2800+ (Barton) справляется со своей задачей быстрее. В связи с необычностью результатов такого теста эксперимент повторялся несколько раз, но полученные данные не изменились. Из всего этого можно сделать вывод, что платформа на базе Intel Pentium 4 2,8C (Northwood) немного более совершенная в данный момент, по сравнению AMD Athlon XP 2800+ (Barton). Хотя разница минимальна и не доходит даже до 5%.

## ЦЕНЫ

Цены на эти платформы довольно сильно отличаются. AMD Athlon XP 2800+ (Barton) стоит около $120, а Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) примерно $180. За Epox 8RDA3I просят $76, а за Asus P4P800 SE – $107. В целом материнские платы под Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) можно найти за $90-$110, а под AMD Athlon XP 2800+ (Barton) за $70-$105. Были проанализированы цены для материнских плат на самых популярных наборах микросхем и указан их диапазон для каждой платформы. ■

**ВЫВОДЫ**

Результат проведенного анализа показал, что покупка платформы на базе Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) обходится дороже на 70-90 долларов, что существенно, ведь за такие деньги можно купить жесткий диск на 80-120 Гбайт или 2 модуля памяти по 512 Мбайт.

Кулеры под Intel гораздо проще крепятся на процессор, но их сложнее снять. Система на базе Intel Pentium 4 2.8C (Northwood) в большинстве случаев работает более бесшумно, чем на базе AMD Athlon XP 2800+ (Barton).

У AMD Athlon XP 2800+ (Barton) гораздо больше недочетов, нежели у Intel Pentium 4 2.8C (Northwood), но они все мелкие, и многие пользователи их просто не ощутят.

Возможно, вы пользуетесь такими продвинутыми технологиями беспроводной передачи данных, как Wi-Fi и BlueTooth, тогда вам следует присмотреться к Intel Pentium 4 2.8C (Northwood). Ведь материнские платы под AMD Athlon XP 2800+ (Barton) значительно реже поддерживают эти стандарты. Хотя выход есть и здесь – покупка внешнего переносного модуля, который подключался бы через разъем USB.

На данный момент бренд Intel раскручен намного сильнее остальных производителей процессоров. Но благодаря низкой стоимости и высокой производительности, почти не уступающей решениям Intel, поклонников у AMD тоже хватает.

Выбор за вами: стоит ли платить лишние 70-90 долларов за громкое имя Intel Pentium 4 2.8C (Northwood), или же бросить вызов незначительным трудностям при сборке, выбрав AMD Athlon XP 2800+ (Barton). Производительность отличается несущественно.

# «ИНДУСТРИЯ БУДЕТ НАШЕЙ!»




ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**

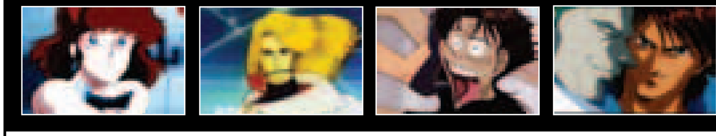
**Самое начало восьмидесятых. В студенческом общежитии четверо двадцатилетних парней горячо обсуждают тактику применения шагающих боевых доспехов в условиях локального вооруженного конфликта... Они были такими же, как и многие другие сверстники–японцы, – знатоками аниме, экспертами в области научной фантастики и безумными прожектерами. Но, в отличие от сверстников, ограничиваться одними лишь грандиозными прожектами Хироюки Ямага, Йосиюки Садамото, Хидэаки Анно и Тосио Окада не собирались. Они хотели взять индустрию штурмом. Сделать ее своей.**

Четверку свел вместе Осакский институт искусств, где Анно и Ямага учились на режиссерском факультете, параллельно снимая под маркой «студии» Daicon Film любительские короткометражки, подражающие «спецэффектным» японским телесериалам вроде Ultraman и Kamen Rider. Руководил процессом, играл главные роли, выдумывал эффекты и читал закадровый авторский текст Анно, а остальные подкидывали в «общий котел» свои идеи, озвучивали персонажей и рисовали сопроводительные афиши. В августе 1981 года команда создала для 20-го фестиваля научной фантастики Daicon III анимационную заставку, а Ямага и Окада непосредственно участвовали в подготовке и проведении конвента. Именно на слете любителей НФ им пришла идея открыть небольшой магазин, который торговал бы различными товарами, связанными с анимацией, фантастикой, фэнтези и ролевыми играми. Вскоре заведение, названное General Products (GP), распахнуло свои двери – это был первый в Японии специализированный магазин для отаку, созданный самими отаку. В 1982 году Анно сотоварищи тратили почти всю выручку на кинопостановку Aikoku Sentai Dainippon («Патриотический отряд Великой Японии»), повествующую о борьбе команды школьников-су-

### АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

**СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**

**На DVD к этому номеру вы найдете легендарные вступительные ролики фестивалей Daicon III и Daicon IV (не обижайтесь на качество записи, лучшего просто не существует), вступительный ролик сериала Goshogun (известен у нас как Macron-1), фэнские клипы Happy Self Indulgence и The Need for Speed.**



**SUPER ShortNews Turbo EX EDITION**

**ПРЕЗИДЕНТ PRODUCTION I.G.** Мицухиса Исикава объявил, что полнометражный Innocence: Ghost in the Shell станет первым японским анимационным фильмом, участвующим в конкурсе Каннского кинофестиваля и всего пятым по счету анимационным фильмом, соревнующимся за Золотую пальмовую ветвь (среди номинантов прошлых лет – «Дамбо» (1947), «Питер Пэн» (1953), «Фантастическая планета» (1973) и «Шрек» (2001)).

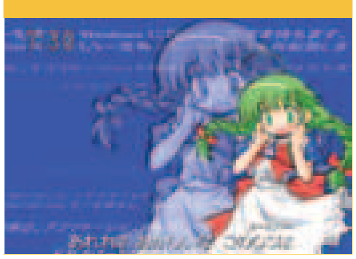


**КОМПАНИЯ STARCHILD** открыла официальный японский веб-сайт нового сериала Soukyuu no Fafner – Dead Aggressor (http://www.starchild.co.jp/special/fafner/). Создается это аниме силами студии Xebec (Nadesico, Love Hina, Zoids), дизайны персонажей принадлежат руке Хисаси Хираи (Scryed, Gundam Seed), вступительную песню



исполнит поп-дуэт Angela, известный своими композициями для сериала Uchuu no Stellvia. На сайте в формате потокового видео доступны различные рекламные ролики грядущего релиза.

**НА ЯПОНСКОМ САЙТЕ** Heika Fan Club (http://shinjuku.cool.ne.jp/heika_love/) можно скачать забавную





пергероев со злодеями из СССР. Фильм завершала грандиозная для любительской ленты сцена сражения гигантских роботов, японского и советского. К 1984 году дела GP шли так хорошо, а художники так «набили руку» на сторонних проектах (Анно, к примеру, трудился раскадровщиком у самого Хаяо Миядзаки на съемах «Навсикаи»), что команда смогла выпустить аниме-заставку фестиваля Daicon IV – клип, где девочка-символ слета путешествовала по мирам знаменитых фантастических фильмов и аниме.

Это был прорыв. Ролик поражал – да и сейчас поражает! – качеством исполнения, невероятно высоким для фэнской работы. Журнал Animage присудил ему специальный приз, тем самым подтвердив, что на горизонте аниме засияла новая, яркая (и не связанная контрактом ни с одной крупной компанией) звездная команда. Контракт с Daicon Film в итоге заключил концерн Bandai – гигант индустрии игрушек, вкладывающий большие средства в анимацию. 25 декабря 1984 года стало днем рождения студии Gainax, куда вошла «золотая» четверка и ряд сотрудничавших с ними друзей, – и все силы были брошены на грандиозный полнометражный проект Ouritsu Uchuugun – Honneamise no Tsubasa («Королевские космические силы – Крылья Хоннеамиз»). Работа над фильмом заняла три долгих года, а бюджет в 800 млн. иен по тем временам был просто беспрецедентным. Тем более неожиданным оказался полный прокатный провал этой величественной и тонкой «альтернативной» истории о первых покорителях космоса. Это сейчас «Крылья» наконец оценены по достоинству во всем мире, а тогда Gainax покинул разочарованный Тосио Окада (впоследствии он стал университетским преподавателем и въедливым исследователем фэндома, известным под псевдонимом «Otaking»).

Крупная неудача привела к переориентации. В 1988 году Gainax запустила мини-сериал Top o Nerae! Gunbuster, сконцентрированный, по словам авторов, «вокруг милашек в купальниках, сражающихся против космических захватчиков». Однако, как и все вещи студии, Gunbuster был не так прост, как могло сначала показаться. Ближе к финалу он превратился из пародии во вполне серьезное переосмысление краеугольных идей «военной» НФ. Успех сопутствовал и первому телесериалу Gainax, Fushigi no Umi no Nadia (1990-1991) – истории, вдохновленной творчеством Жюля Верна. После чего свет увидел уникальный трибьют субкультуре





**ВНИМАНИЕ!**

## КОНКУРС!

**«Страна Игр» совместно с Интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают диск с фильмом Mahoromatic – Something More Beautiful - Maid in Training. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июня.**

### Вопрос:

**Какой из российских телеканалов первым показал шедевр студии Gainax «Крылья Хоннеамиз»?**

**1. Первый канал**
**2. НТВ**
**3. MTV**

**Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).**

**E-mail: banzai@gameland.ru**




**ОЧЕРЕДНОЙ**

## ПОБЕДИТЕЛЬ!

**Видеокассету с записью фильма «Танцор диско» получает Инга Афанасьева из Тулы: если в индийском фильме на сцене висит ружье, то в финале оно будет петь и танцевать.**





отаку, двухсерийный документальный фильм Otaku no Video, хронику превращения обычных фэнов во владельцев медиа-корпорации – слишком честную, чтобы безоговорочно нравиться, и вместе с тем безумно интересную, так как фактически это автобиография сотрудников Gainax. Громыхнув столь откровенным исследованием фэндома, студия открыла второй фронт, начав создавать компьютерные игры: 1991 год ознаменовался выходом Princess Maker, «симулятора воспитания принцессы» (серия живет по сей день, насчитывая десятки версий на разных платформах).

Потом грянула бомба под названием «Shinseiki Evangelion». Хидэаки Анно, борясь с депрессией, поставившей его на грань самоубийства, снял сериал и несколько полнометражных финалов, которые перевернули всеобщие предсталения о том, каким должно быть аниме с гигантскими роботами. Глубочайшая психологическая проработка характеров, умелое манипулирование стереотипами, отсылки к религиозным учениям и запредельный драматизм ситуаций возвели Evangelion в ранг безусловной классики, а в Gainax так умело взялись подогревать интерес к этой вселенной выпуском все новых товаров (музыкальные CD, игры, модели и так далее), что ажиотаж среди фэнов не спадает до сих пор. Дальнейшие вехи истории Gainax – это трогательная и честная школьная мелодрама Kareshi Kanojo no Jijou (1998-1999); полухентайный комедийный сериал Oruchuban Ebichu (1999) о хомячихе-домоправительнице; запредельно крутой капустник FLCL (2000); новый взгляд на аниме про девочек-служанок Mahoromatic (2001); сумасбродная Abenobashi Mahou Shottengai (2002). Празднующая в этом году двадцатилетие студия работает над тремя юбилейными аниме-проектами: «девчачьей» комедией Petit Purie Yucie, исполненным в ключе «романтической НФ» сериалом Konomimi и боевой историей Boukyaku no Senritsu – мы обязательно расскажем об этих фильмах в следующих выпусках рубрики.

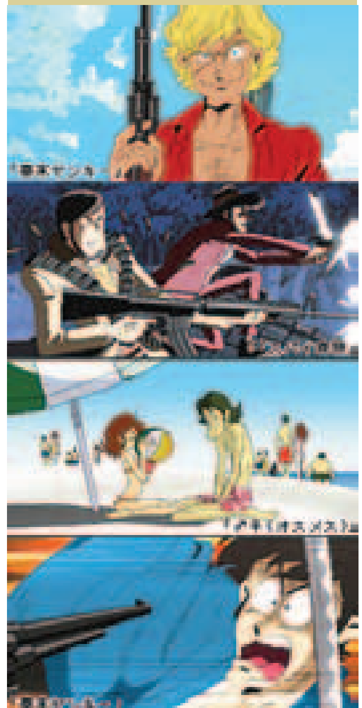


Аниматоры Gainax никогда не выполняли черновой работы, ни разу не числились субконтракторами, не сидели десятилетиями в подмастерьях и не сбивались с ног в поисках финансирования. Gainax остается исключением из правил. Вчерашние отаку, которые сделали все по-своему – так, как было удобно им. Обошли все законы, вломились с черного хода и взяли индустрию на абордаж. Пионеры-первопроходцы, обладающие редким умением рассмотреть под новым углом давно знакомые вещи. И не важно, что за техника в их распоряжении, старенькая 8-миллиметровая камера или современный цифровой комплекс, – когда люди с золотыми руками вкладывают в работу душу, сердце зрителя отзывается сразу же. ■

## Super ShortNews Turbo EX Edition

Flash-пародию на вступительный ролик аниме, названную Troubled Windows ME: Miserable Edition, – в главной роли здесь «снимается» неофициальный японский талисман Windows ME, девочка по имени ME-тан; а песню исполняет поп-группа Kotoko. Вы найдете эту флэшку на нашем диске.

**ТЕЛЕКАНАЛ WOWOW** опубликовал первые несколько кадров Mankatsu – нового телесериала от Манки Панча, автора Lupin the Third. Как видите, манера знаменитого карикатуриста остается неизменной на протяжении третьего десятка лет. Премьера назначена на июль.



# ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГАЙНАКСОЛОГИЯ

■ На одном из японских диалектов слово «гайна» означает «огромный». Таким образом, название Gainax можно перевести как «Огромный Икс».

■ В 1992 году Daicon Film покинула группа молодых аниматоров под предводительством Седзи Мурахамы – через несколько лет ими была основана студия Gonzo, подарившая нам ролики игрового сериала Lunar, сериалы Last Exile, Blue Submarine 06 и Hellsing.

■ Аниматоры Gainax повторили сцену из вступительного ролика фестиваля Daicon IV в FLCL: в сцене боя из пятого эпизода Харуко Харухара определенно «косплеит» девочку-кролика из Daicon.



■ В 1997 году Хидэаки Анно на время отошел от аниме, сняв Love & Pop – экранизацию известного романа писателя Рю Мураками о современной японской молодежи. В 2000 году Анно поставил фильм Shikijitsu по мотивам рассказа Фудзио Фумико «Сон девушки, бегущей от реальности» (помимо сцен с актерами, в этой картине использована анимация студии Ghibli).

# МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)




### GASARAKI VOL. 1: THE SUMMONING

Режиссер Рескэ Такахаси, 1998

★★★★☆



Для отаку, изголодавшихся по хроникам военных конфликтов, – 25 серий «взрослой» милитаридрамы. Действие разворачивается на Ближнем Востоке в недалеком будущем, когда впервые в истории человечества с обеих противоборствующих сторон в боевых действиях участвуют серийные образцы шагающих бронедоспехов. Ситуация осложняется тем, что японские военные проводят операции в сотрудничестве с древним кланом Гова, чьи адепты пытаются войти в контакт с некой мистической силой... И естественно, раз в основе повествования лежит крупный конфликт, значит, к финалу резонно ждать, как минимум, решения судеб человечества.

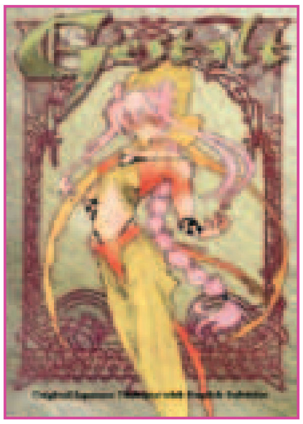
Эта крепкая, моментально захватывающая постановка Sunrise не покидает хит-парады предпочтений западных отаку с конца девяностых. ■



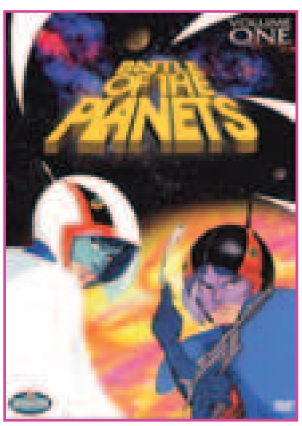
### GESTALT

Режиссер Осаму Ямадзаки, 1997

★★★☆☆



Все тот же конец девяностых ознаменовался небывалым наплывом фэнтезийных комедий. Вслед за великолепными Slayers не успевшая моргнуть публика получила Those Who Hunt Elves, а потом – Elf Princess Rane. Gestalt – из той же породы легкомысленных снаружи фэнтезийных адвенчурок, вроде бы шуточных экранизаций ролевых игр, где под внешней несерьезностью кроется благородная до мозга костей история о настоящем рыцарстве, большой любви и победе над Злом. Жаль, что свет увидели всего две OVA – создатели явно замышляли куда более пространное сказание, однако то ли с финансами вышли нелады, то ли японские зрители напрочь устали от фэнтези. ■




### BATTLE OF THE PLANETS DVD 1

Режиссер Хисаюки Ториюми, 1972

★★★☆☆



Оригинальное название этого сериала, выходившего в Стране восходящего солнца с 1972 по 1974-й годы, – Kagaku Ninja-tai Gatchaman. Аниме, изначально насчитывавшее 105 эпизодов, рассказывает о героической деятельности команды ниндзя будущего под предводительством храброго Гатчамена. Дизайном персонажей тут занимался не кто иной, как Йоситака Амано, – изящный почерк мастера хоть и с некоторым трудом, но все же узнается. В конце восьмидесятых, как раз на волне подъема интереса к научной фантастике, сериал добрался до американского ТВ, где был сокращен до 85 эпизодов и переименован. Сейчас реставрированные оригинальные и переводные эпизоды выпускает в 1-м регионе малоизвестная компания Rhino, позволяя ветеранам фэндома пустить скупую слезу умиления, а новичкам – приобщиться к махровой классике. ■

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

*и многое другое...*

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

# ВЗЛЕТ И ПАДЕНИЕ SEGA MEGA DRIVE



**Компания Sega появилась на свет более полувека назад. Главный конкурент, Nintendo, старше в два раза и, если можно так выразиться, на порядок опытнее, но случилось так, что однажды именно Sega обогнала уверенного в себе лидера домашних игровых консолей. Ненадолго… Впрочем, расскажем обо всем по порядку.**

**СВЯТОСЛАВ ТОРИК**
torick@gameland.ru

**В 1984 году в Японии дебютировала игровая телеприставка Famicom от Nintendo (на Западе известна как NES), быстро завоевавшая популярность во всем мире. Пожалуй, лишь Sega смогла осмысленно конкурировать с ней в конце 80-х, запустив платформу Sega Master System. Увы, ее подвел плохой маркетинг, независимые разработчики, в своей основной массе не имевшие права (согласно условиям контракта с Nintendo) писать игры под «чужие» консоли, и нехватка хитовых игр. Эту историю мы уже вам поведали в одном из предыдущих номеров. Но было и продолжение.**

## ТРИ КОНСОЛИ

Поначалу свет увидела телеприставка Sega Mega Drive (сочетание слов, означающих превосходство и захватывающее чувство). Она позволяла запускать игры, имела два порта для джойстика и вход для наушников, а также была первой и последней системой, позволяющей регулировать стереозвук прямо на корпусе самой приставки. В Америке, где рынок и по сей день остается весьма специфическим, консоль вышла под названием Sega Genesis («поколение»). Через некоторое время свет увидела Sega MegaDrive 2 (Genesis 2) – оставаясь практически тем же набором чипов, но без регулятора звука и входа для наушников, приставка обладала меньшими размерами, улучшенной региональной защитой и, в качестве ложки дегтя, несовместимостью с некоторыми старыми играми. В 1997 году, уже на самом закате этой платформы, вышла бюджетная версия Genesis 3 по цене в $50.



## ПОКОЛЕНИЕ-О-МЕГА

В 1988 году на американском, европейском и японском рынках появилась система Sega Mega Drive (в США – Sega Genesis). Это была игровая консоль, созданная на основе упрощенной версии аркадного железа System 16 с превосходными на тот момент характеристиками. Первоначальная стоимость приставки доходила до $200, а цены на игры – до $80! Однако Nintendo уже владела 90% рынка игровых консолей, поэтому Sega Genesis в Америке практически не расходилась. Ко всему перечисленному «любители водопроводчиков» в этом же году выпустили Game Boy. Тем не менее, у Sega в рукаве нашелся серьезный козырь. Она портировала свои многочисленные аркадные игры на домашнюю приставку. Такие хиты, как Outrun, Golden Axe, Shadow Dancer, Streets of Rage и другие быстро завоевали симпатию игроков. В 1991 году у Sega было уже 60 процентов рынка, из которых львиную долю составляли домашние консоли, где, в свою очередь, неоспоримым лидером оставалась SMD. В стан разработчиков Sega перешла даже Electronic Arts со своими спортивными играми, да и номер с кабальными условиями контрактов у Nintendo во второй раз не прошел. Надо заметить, что EA уже тогда была довольно крупным игроком на рынке, что в итоге и определило почетное место Sega среди конкурентов. К тому же на компанию уже работал Yu Suzuki, к тому времени создавший Hang-On и начинавший разработку серии игр Virtua. Так что внутренние команды Sega были готовы и самостоятельно обеспечить консоль хитами.

Разумеется, Nintendo этого так не оставила, выпустив новую приставку SNES, по всем параметрам (кроме тактовой частоты процессора) превосходящую Sega Mega Drive. Ответом был сверхбыстрый платформер Sonic the Hedgehog, наглядно продемонстрировавший: есть вещи, которые на SNES сделать попросту невозможно. В результате накопленная обширная пользовательская база, многочисленные сообщества геймеров-фанатов и обилие оригинальных игр удержали систему на плаву. Sega Mega Drive заняла несколько необычную нишу: в отличие от своего главного конкурента, она была ориентирована больше на взрослую аудиторию. Это, например, иллюстрирует кровавый файтинг Mortal Kombat, вышедший на SMD без каких-либо купюр. К тому же игры для SMD были непросты в освоении, но очень интересны, в то время как проекты под маркой Nintendo подавались в «разжеванном» виде, а сцены с насилием практически отсутствовали. Неудивительно, что фанаты Sega, включая вашего покорного, считают приставки от Nintendo «детскими консолями». Лишь несколько значимых тайтлов вроде Final Fantasy и Conker's Bad Fur Day исправили ситуацию, но это было гораздо позже.

# 16 БИТ УДОВОЛЬСТВИЯ




## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

**ПРОЦЕССОРЫ:**
- Motorola MC68000, тактовая частота 7.61 МГц (центральный процессор)
- Zilog Z80, тактовая частота 3.51 МГц (звуковой сопроцессор)
- 16-битный выделенный VDP (видеопроцессор)

**ВИДЕОСИСТЕМА:**
- 64 Кбайт видеопамяти
- 64 Кбайт CRAM (память для цветовой палитры)
- 3 графических слоя, 1 слой спрайтов, и 2 движущихся слоя
- 64 цвета одновременно на экране из палитры в 512 цветов
- Спрайты размером 8x8 до 32x32, до 80 на экран и 20 на строку
- Аппаратный скроллинг и зеркальное отображение
- 320x224 точек – разрешение экрана
- 40x28 символов – текстовый режим

**ЗВУК:**
- Texas Instruments TI-76489 PSG (программируемый звуковой генератор)
- Yamaha YM-2612 FM синтезатор
- 6-канальное стерео
- 14 дБ отношение сигнал-шум
- 8 Кбайт памяти для звука

**ПАМЯТЬ:**
- 64 Кбайт
- Устройства ввода/вывода:
- 1 порт расширения
- 1 порт картриджа
- 2 порта джойстиков

**НОСИТЕЛИ ИНФОРМАЦИИ:**
- Картриджи

## ПАДЕНИЕ

Sega несколько лет почивала на лаврах, при этом ее позиции на аркадном поприще тоже улучшались: в 1992 году была выпущена первая голографическая видеоигра – Time Traveler. А к 1993 тогда еще не слишком известный Ю Судзуки выпустил Virtua Racing, которая обладала дополнительным DSP-процессором, позволяющим демонстрировать настоящие полигональные объекты. Но Sega уже начала терять позиции на рынке. Сначала провалилась Game Gear, затем небоеспособной себя показала система Sega CD (расширение для SMD). Сама же приставка начала устаревать.

В 1994 году начался бум 32-битных консолей. В попытке спасти умирающую приставку Sega выпустила расширение Sega 32X, увеличивающее возможности оригинального Mega Drive. Поначалу устройство расходилось неплохо, но отсутствие достойных тайтлов и упорные слухи о Sony PlayStation и Sega Saturn заставили большинство геймеров хорошенько подумать, прежде чем покупать расширение стоимостью $150. Вследствие этого Sega завершила эксперименты над многострадальной SMD и свернула разработку игр для этой платформы в своих внутренних студиях. Но память о ней жива и поныне.

## ВОТКНИ ДА ИГРАЙ

Помимо прочих заслуг Sega числится «отцом» многих необычных аксессуаров для игровой консоли. С первой версией приставки вышел PowerBase Converter, позволяющий запускать на Mega Drive игры от Sega Master System. Прикол заключается в том, что для запуска игр SMS конвертер «обходил» основной процессор и вместо него использовал звуковой (Z-80, аналогичен ЦПУ у SMS)!

Также было выпущено световое ружье Menacer (обратите внимание: не пистолет, а ружье!), которое, увы, осталось практи-







чески невостребованным (его поддерживала лишь Terminator 2: The Arcade Game). В недрах компании разрабатывался и шлем виртуальной реальности Mega Drive 3D Headset, который, к сожалению, так и поступил в продажу. Зато появился очень популярный Mega Drive Multiplayer Adaptor – расширитель для четырех джойстиков; в основном использовался в спортивных играх от EA, которая этот адаптор и рекламировала. Весьма экзотичен Mega Drive Modem, самый настоящий модем, впервые выпущенный (увы, лишь в Японии) для игровой приставки – для него была создана специальная версия Phantasy Star 2. Также стоит отметить Activator – довольно бесполезное, по отзывам пользователей, устройство, позволяющее играть в файтинги, всего лишь размахивая ногами и руками. Утверждают, что система была несовершенна, игрок быстро уставал и возвращался к привычному джойстику. Sega Mouse, к сожалению, поддерживала слишком мало игр, и, как следствие, была непопулярна. Впрочем, аналогичное устройство для SNES тоже не пошло в народ. Световые пистолеты, как и Activator, посетили Россию и даже получили некоторое распространение среди отечественных геймеров.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ «СЕГИ» В РОССИИ

На « родине слонов» Sega Mega Drive завоевала невероятную популярность, куда большую, чем в среднем по миру. Начиная с бума приставок типа «денди», в нашу страну хлынули потоки китайских и тайваньских «собранных на коленке» консолей. Многие предприимчивые граждане выпускали собственные «шестнадцатибитные приставки», чье железо было практически идентично оригинальному. Так на рынке появились «Кенги», «Сюборы» и другие «Битман Суперы». Нашлись и люди, которые пошли дальше, раскурочили начинку SMD, набросали кучу концепт-дизайнов, запихнули привод для трехдюймовых дискет, распотрошили BIOS и даже начали писать свои собственные программы на русском языке! Причем, надо сказать, подобные издевательства пошли приставке на пользу: одна из версий предлагает серьезно уменьшенный по сравнению с оригиналом корпус, другая позволяет запускать ROM-файлы с дискет, третья разрешает проигрывать картриджи любой зоны и так далее. Встречаются еще чудеса на земле русской.

Пожалуй, именно отсутствие контроля в свое время (в начале 90-х никто не боролся толком с нелегальной продукцией) позволило нашим геймерам так близко познакомиться с этой платформой. Пираты с удовольствием завозили дешевые картриджи любых версий и любых региональных зон. Отсюда и парадокс: во всем мире знают, чем отличаются Mega Drive и Genesis. У нас же только удивляются: приставки называются по-разному, выглядят по-разному, а с мультизонным ключом (чаще всего был просто встроен) любые игры идут!

## РЕЗЮМЕ

Сейчас купить приставку Sega Mega Drive еще возможно. Полагаю, ее стоимость не превышает 800 рублей, просто нужно как следует поискать. Можно, опять же, обратиться к нашим «умельцам». Правда, оригинальные игры вы не найдете – на лотках рынков лежат лишь пиратские копии. Тем не менее, если желание пересилит – почему бы и нет? Умудрился же я после долгих поисков заполучить «родной» Sega Saturn... впрочем, об этом я расскажу как-нибудь в другой раз. ■

# ХИТЫ SEGA MEGA DRIVE

### SHINING FORCE: THE LEGACY OF GREAT INTENTION

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ГОД ВЫХОДА:** 1992

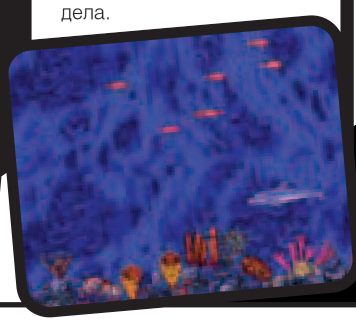
Самый известный RPG-сериал от Sega. Необычность концепции заключалась в том, что бойцов в партии могло быть до полутора десятков, а сами битвы проходили на полях, поделенных на клетки. Количество фанатов по всему миру превышает поклонников других разработок от Sega! Правда, популярностью больше пользуется вторая часть, также вышедшая на Mega Drive. В ней больше секретов, скрытых персонажей – да и сюжетная линия посильнее будет. Но в оригинал обязательно надо поиграть.



### ECCO THE DOLPHIN

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ГОД ВЫХОДА:** 1993

Экко – юный дельфин, отбившийся от стаи. Его семья была унесена огромным тайфуном, которого в этих местах еще не видели. Экко отправляется на поиски родных, но он еще не знает, что ему придется схлестнуться с целой расой разумных существ. К счастью, имеются в виду не люди, а инопланетяне. Но все равно будет трудновато. Стиль игры – аркада пополам с приключениями. Необходимо находить решения головоломок: как выбраться из одного места, что нужно сделать в другом, как обмануть акул. В общем, вас ждут великие дела.



### PHANTASY STAR IV: THE END OF MILLENIUM

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ГОД ВЫХОДА:** 1993

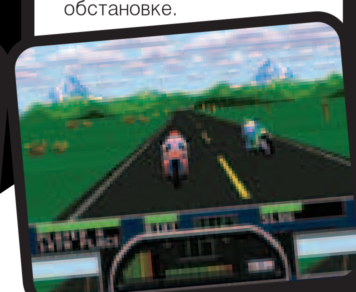
Многие считают, что это лучшая часть серии, вышедшая для Mega Drive. Другие считают, что PS 3 все-таки была еще лучше. Тем не менее, факт остается фактом: это самая красивая ролевая игра на этой платформе. Прибавьте сюда превосходную мангу, иллюстрирующую не менее превосходный сюжет, проверенный временем пофазовый стиль боев и не дающий заскучать геймплей – и вы получите Phantasy Star IV. Второй достойный ролевой сериал на этой приставке.



### ROAD RASH 2

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ГОД ВЫХОДА:** 1992

Нет ничего лучше, чем сесть на любимый спортивный мотоцикл, выехать на соревнования, рвануть, догнать далеко ушедшего обладателя первого места – и от души врезать ему ломиком по зубам! Road Rash 2 позволяет не сдерживать эмоций. Не нравится, что какой-то крендель вздумал вас обогнать? Так врежьте ему ногой по коленке, чтобы он от неожиданности улетел в кювет. Мент на мотоцикле не дает проходу? Врежьте ему пару раз цепью – сам отстанет. Отлично расслабляет после нелегкого дня, проведенного в мирной, пацифистской обстановке.



### SUPER SHINOBI 2

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ГОД ВЫХОДА:** 1993

Кто из нас не мечтал стать неуловимым ниндзя, появляющимся ниоткуда, швыряющим сюрикены точно в противника, рубящим мечом десятки ненавистных врагов и, на всякий случай, спасающим мир? Теперь у вас есть такая возможность. С названием этой игры, правда, некоторая путаница. Дело в том, что на Западе она называется Super Shinobi 2, а в Японии – Shinobi III: The Return of the Master. Учитывая, что игр про Shinobi на одной только Sega MD штуки четыре, можно и запутаться. Но если вы не запутались – значит, у вас есть шансы стать настоящим хладнокровным ниндзя.

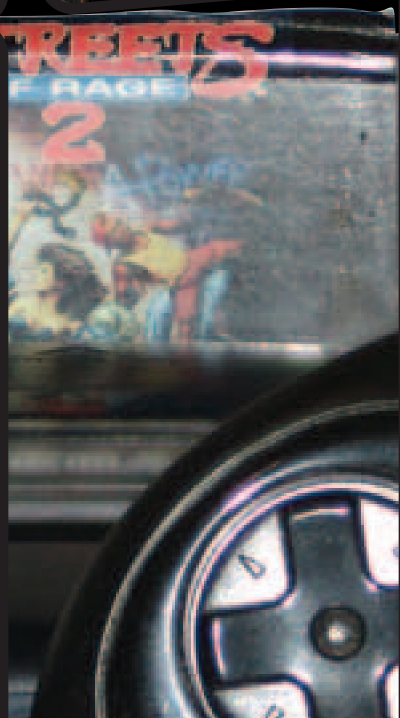


### STREETS OF RAGE 3

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ГОД ВЫХОДА:** 1994

Игры такого жанра называют по-разному: beat'em up, файтинг, просто экшн. В свое время SoR 3 была самой захватывающей игрой для аркадных автоматов. Даже сейчас она отлично смотрится на фоне остальных поделок. Выбрав героя, вы отправляетесь на разборку с Мистером X, в третий раз посещающим наш мир. По дороге вы разбираетесь с кучей слабых и сильных противников, используя не только искусство боя голыми руками и ногами, но и подбирая обрезки труб, бутылки, ножи и так далее.





### GOLDEN AXE 3

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ГОД ВЫХОДА:** 1993

Говорят, ради того, чтобы посмотреть эту игру, геймеры приобретали Sega MD2 даже тогда, когда она, казалось бы, вышла в тираж. Возможно, это и правда. Фэнтезийный сюжет отправляет вашего героя в далекий путь за золотой секирой. Оный топорик забрал Death Adder, очередной злобный полководец, вздумавший покорить мир. Игра интересна тем, что путь нелинеен – если вы прошли Golden Axe 3 один раз, то во второй все может оказаться совсем по-другому.







Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

# О, СКОЛЬКО НАМ

Пожалуй, никто не сможет назвать точное число игровых консолей, увидевших свет со времен Odyssey. Это сейчас одному поколению принадлежат не более четырех систем, а десять и двадцать лет назад желающих захватить хотя бы часть рынка было гораздо больше. Что из этого следует? Осталось еще немало платформ, которые надо сэмулировать...

## СУПЕРСИСТЕМА

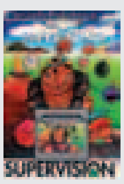
### ГОНКОНГ – РОДИНА КОНСОЛЕЙ

В стародавние времена не только Sega и Atari пытались конкурировать с Game Boy от Nintendo. Так, гонконгская компания Watara представила свою собственную систему под названием Supervision, причем распространялась она отнюдь не только в Азии – релизы прошли также в США, Канаде, Европе (в разных странах – под разными лейблами) и даже Бразилии. Впервые поступила в продажу в 1992 году. Начинка была практически идентична GB, однако экран оказался несколько больше, равно как и разрешение. Кроме того, Supervision могла похвастаться более качественным стереозвуком, использующим дополнительный DMA-канал. При всем этом система стоила значительно дешевле, вдвое меньше просили и за картриджи с играми. Хорошее предложение, не так ли?

К сожалению, все это не очень помогло. Хотя проблем не было даже с рекламой. Просто игры оказались не слишком качественными, а помимо самой Watara и немногочисленных партнеров их никто толком и не делал. А если помните, даже Sega с ее многочисленными студиями с трудом смогла поддерживать свой GameGear в одиночку. По этой причине Supervision оказалась не просто забыта геймерами, сейчас ее знают лишь немногие поклонники ретро, даже game.com или Atari Lynx более известны. Ибо любить Supervision по большому счету не за что. Однако консоль была, и до нее все-таки добрались эмуляторщики.

Поддержка игр для Supervision уже давно имеется в MESS, но неполноценная. Именно поэтому отдельный эмулятор, предназначенный только для этой системы, востребован, и он появился. За последние дни вышло несколько версий программы Potator, она развивается достаточно быстро и уже умеет запускать игры. Скорее всего, спустя некоторое время мы сможем лично оценить, почему же провалился проект от Watara. Забрать программу можно отсюда: http://www.emu-france.com/. И не бойтесь французского языка, там все понятно и без слов. ■

















## НОСТАЛЬГИЯ

### ПО INTELLIVISION

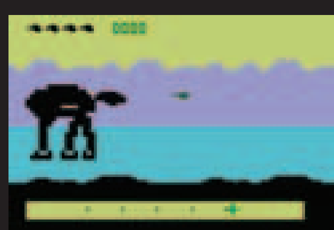
**Вышла свежая версия Nostalgia, очень приятного во всех отношениях эмулятора древней системы Intellivision. Добыть его можно по адресу http://www.shinytechnologies.com/nostalgia.php. Как известно, Intellivision – один из многих предшественников NES – обладал вполне приличным набором игр, как уникальных разработок, так и портов с аркад, посему иметь искомую программу у себя на жестком диске должен каждый уважающий себя поклонник ретро-игр. Она поддерживает всю имеющуюся в наличии библиотеку софта, позволяет создавать библиотеку сканов обложек и скриншотов, сохранять скриншоты, видео и музыку, и так далее. На закуску – модный дизайн интерфейса, стилизованный под Intellivision.** ■

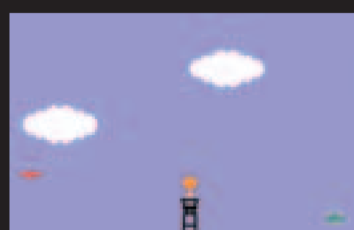










## ХИТЫ ДЛЯ SUPERVISION ЖИВЫ!

### ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ UBERNES!





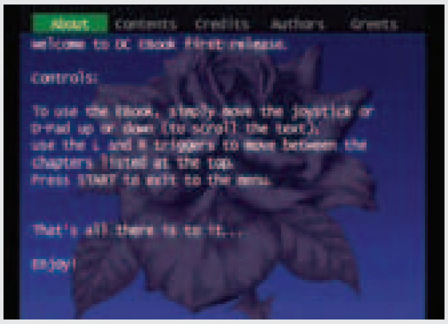


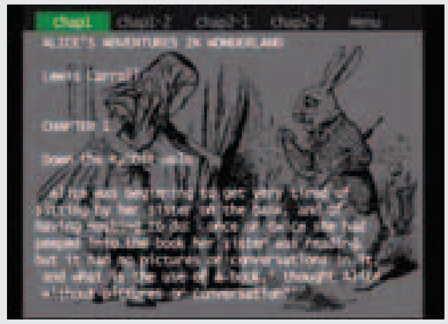
# ОТКРЫТИЙ ЧУДНЫХ...

## ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА ДЛЯ DREAMCAST

ЭТО НЕ ШУТКА!

В сети появилась первая электронная книга для Dreamcast. Ее можно скачать, записать на болванку, затем воткнуть диск в свою консоль и наслаждаться чтением с экрана телевизора. Для пилотного проекта выбрана «Алиса в Стране Чудес». В английском варианте, естественно. Скачать ее можно здесь: http://www.dcevolution.netfirms.com Это, разумеется, не просто текстовый файл, а нечто большее. Книга оформлена оригинальными иллюстрациями Джона Тенниеля, во время чтения параллельно проигрывается музыка (MP3). Просто и удобно (навигация осуществляется с помощью обычного джойстика для Dreamcast). Конечно, можно сказать, что вряд ли это кем-то будет востребовано, но ведь умудряются же российские пираты продавать фильмы на дисках для DC (видео в формате divX плюс проигрыватель) и MP3-сборники для нее же. Может, кто-то догадается сделать то же и с книгами? В любом случае все это доступно и так, бесплатно, и нечего тратить зря деньги. ■





### MIGHTY FINAL FIGHT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **ПЛАТФОРМА:** NES
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

Capcom продолжала поддерживать NES играми даже во времена господства SNES. Безусловно, наиболее заметными проектами тех лет были новые игры сериала Mega Man, но пристального внимания заслуживала и Mighty Final Fight – в буквальном смысле уменьшенная версия 16-битного Final Fight. Первоклассный beat'em up. Три героя, три стиля, три вида суперударов, chibi-персонажи, хорошая графика, приятный геймплей и в меру высокий уровень сложности – разве что-то еще может потребоваться для звания замечательной игры? Может. Огорчает наличие всего одной концовки (это при трех играбельных персонажах!), отсутствие режима для двух игроков и откровенно слабый звук, за который, правда, журить игры NES не принято. Тем не менее, играть намного приятнее, нежели в Final Fight One для GBA – потому что MFF предлагает игроку исключительно чистый, рафинированный игровой процесс, без всякой ненужной мишуры и неудобств. А если учесть, что подобных beat'em up сегодня днем с огнем не сыщешь (последней за много лет игрой такого плана стала Double Dragon Advance), то ценность MFF возрастает вдвое. ■



### KILLER INSTINCT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rare
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **ПЛАТФОРМА:** SNES, Game Boy
- **ЖАНР:** fighting
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1995

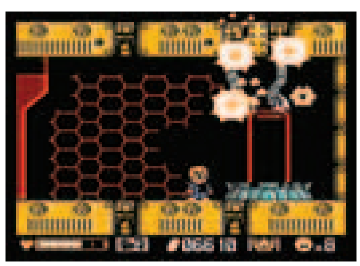
Игра, прославившая компанию Rare в не меньшей степени, чем Donkey Kong Country. Файтинг, ставший в свое время едва ли не единственным серьезным конкурентом Mortal Kombat. Один из лучших проектов для SNES и первостатейный system seller в нашей стране, с коим по этому показателю могли сравниться лишь Super Mario World 2: Yoshi's Island и те же приключения Данки Конга. В чем секрет успеха? Сногсшибательный визуальный ряд, интересная комбо-система, продвинутая постановка боя, замечательные бойцы и великолепное управление. Геймплей, может, и не был проработан так же тщательно, как, скажем, в Street Fighter и Virtua Fighter, но играть в KI просто весело – примерно как в Tekken. Тут правит балом даже не столько постановка поединка или система «наворачивания ударов», сколько скорость игрового процесса. С MK же игру роднит непомерная жестокость, которой пропитано абсолютно все. В целом – незаслуженно забытый файтинг, с которым очень и очень полезно ознакомиться, если еще не успели этого сделать. ■



### MITSUME GATOORU

- **РАЗРАБОТЧИК:** Tomy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Tomy
- **ПЛАТФОРМА:** NES
- **ЖАНР:** platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1992

Перед вами – один из лучших двухмерных платформеров на 8-битной консоли Nintendo. История о трехглазом мальчике, поставившем перед собой трудную задачу – найти и наказать злодея, который разрушил родной город. Львиную долю геймеров наверняка порадует, что игра полностью выполнена в аниме-стиле. Если учесть сильную графическую составляющую, в итоге получается очень приятная глазу картинка. Классический игровой процесс, приправленный всякими вкусностями наподобие магазинчика по продаже оружия, тоже не должен никого оставить равнодушным. Для борьбы с недругом герой использует свой третий глаз, который способен стрелять! Помимо лишнего органа зрения есть еще и трезубец, при помощи которого можно не только расправляться с врагами, но и забираться в потайные закоулки этапов. Локации также оставляют впечатление положительное. Mitsume Gatooru сильна во всех отношениях, так что любителям побегать в двух измерениях, не открывшим для себя эту игру ранее, рекомендуется в первую очередь. ■



### КОРОТКО

■ На страничке http://www.pbernert.com можно найти свежий аудио-плагин для эмуляторов PS2. Автор – небезызвестный Pete.

■ Один из лучших эмуляторов консоли Atari ST обитает по адресу http://leonard.oxg.free.fr. В обновленной версии исправлена куча багов, подробности смотрите на официальной страничке.

■ MarioNES за последнее время успел обновиться дважды. Теперь эта программа умеет нормально запускать Super Mario Bros. и Metroid. Официальная страничка – http://mariones.emuxhaven.net.

■ Владельцам Pocket PC полезно узнать о том, что вышла свежая версия PicoDrive, эмулятора Mega Drive (Genesis) для этой платформы. Скачать ее можно здесь: http://www.finalburn.com/cyclone/pico.html.

■ Вышла свежая версия DCStella, эмулятора Atari 2600 для Sega Dreamcast. Обитает она по адресу http://our-arca.de/DCstella/. Наслаждайтесь.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

**Близится лето, а с ним бесконечная череда сиквелов, перемежаемая уже традиционными «летними блокбастерами». «Гарри Поттер и узник Азкабана» (4.06), «Убить Билла 2» (17.06), «Степфордские жены» (18.06), «Человек-паук 2» (2.07), «Женщина-кошка» (30.07), «Я, Робот» (5.08), «Шрек 2» (19.08) – остаться бы в живых! Не хочешь зазря париться в душном кинозале – читай Widesreen. Мы тебе плохого не посоветуем!**

# УБИТЬ БИЛЛА. ЧАСТЬ II

## KILL BILL: VOL.2

**Режиссер:** Квентин Тарантино
**В ролях:** Ума Турман, Дэвид Кэррадайн, Майкл Мэдсен, Дэрил Ханна

Список из пяти персон стал короче. Элль Драйвер, Бадд и Билл – теперь кровавая месть ожидает трех злодеев. Раз-два, Невеста идет! Кто не спрятался, тот покойник...

Начну с того, что второй «Билл» представляет собой вполне самостоятельный фильм. И в отличие от «Части первой» он воспринимается гораздо более цельным. Здесь намного меньше действия – экшн-сцены можно пересчитать по пальцам, – зато больше настоящей «тарантиновщины». Во второй части наконец появляются Те Самые Диалоги ни о чем, Тарантино смелее применяет «патентованные» операторские и монтажные фишки и заодно раскрывает все оставшиеся карты относительно того, «откель ноги растут» у «Билла» – Гордон Лиу в роли Пай Мэя, учителя Невесты – и весь Квентин как на ладони (хотя сам грешен – был без ума когда-то от серьезных китайцев с длинными белыми усами и бородой)!

О том, что QT – это кузница «старых кадров», мы помним еще со времен «Чтива» и «Псов». Теперь к реанимированным Траволте и Мэдсену добавился еще и Дэвид Кэррадайн. Впрочем, давно отошедший от больших ролей дядька играет естественно и душевно. Хотя и злодея. Старая школа, одним словом.

Наконец, несколько изменилась задача Турман. Если в первой части она изображала ангела мести, то второй «Киллбилл» потребовал от нее иных качеств – кровожадная Невеста становится любящей Матерью.

В общем, ожидающих кровавую баню а-ля «Первый Билл» просьба не беспокоиться – настройтесь на серьезный лад (если так можно сказать). А еще говорят, что на первом тестовом показе аудитория устроила фильму пятиминутную овацию. Причем стоя. Что ж, посмотрим. Аплодировать до посинения не обещаем, но уже восхищаемся. ■







РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 17 ИЮНЯ

**Изначально претендовавшего на роль Пай Мэя хореографа Ву-Пинг Юэна после начала съемок решили заменить – не тем танцам, наверное, обучал. Некоторое время (пока не нашли Гордона Лиу) Пай Мэя на съемочной площадке «замещал» сам Тарантино.**

**Во второй части Тарантино дважды ссылается на свой фильм «Бешеные псы» (Reservoir Dogs, 1992). Первая ссылка – безопасная бритва, которую Невеста достает из ковбойских сапог. Мистер Блондин в знаменитой сцене с ухом поступил также. Вторая – во время разговора Невесты и Билла, Билл говорит, что самое болезненное ранение – это выстрел в колено. В «Бешеных псах» Мистер Оранжевый узнает от Мистера Белого, что «ранение в колено и живот причиняет невыносимую боль».**

**«Убить Билла» – единственный фильм Тарантино (если считать обе части за один фильм), в котором режиссер не играет даже эпизодической роли.**

**В одном из эпизодов Билл говорит, что Невеста – «прирожденная убийца». Сценарий «Прирожденных убийц» (Natural Born Killers, 1994) также принадлежит Тарантино.**

**На роль Билла первоначально претендовал Уоррен Битти («Буллворт», «Дик Трейси», «Бонни и Клайд»).**

**В финальной части фильма (дом Билла) Турман и Кэррадайн разгуливают босиком – это один из «авторских знаков» режиссера.**

**Номерной знак на джипе Билла – THX1139 – очевидный намек на Джорджа Лукаса, короткометражная лента которого выиграла первый приз на Национальном фестивале студенческих фильмов в 1967-68 годах.**

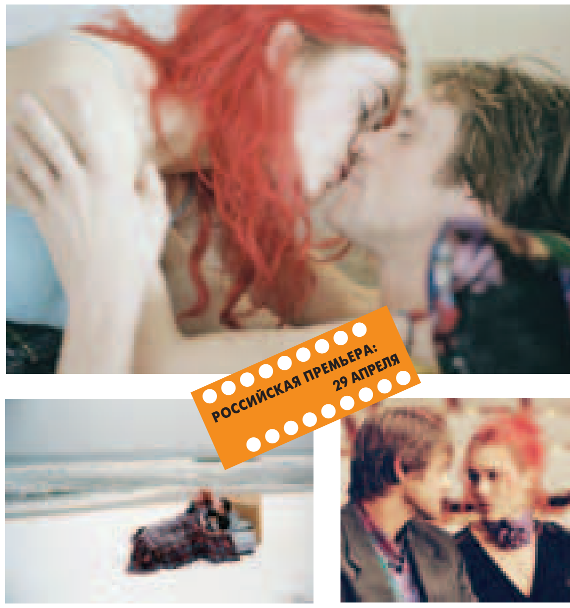
**Невеста в обеих частях «Билла» напрочь отказывается от использования огнестрельного оружия.**

# ВЕЧНОЕ СИЯНИЕ СТРАСТИ

## ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

**Режиссер:** Майкл Гондри
**В ролях:** Джим Кэрри, Кейт Уинслет, Элайджа Вуд, Кирстен Данст

Джоэль Бариш – скромный служащий небольшой фирмы, занимающейся дизайном открыток. Однажды, прогуливая работу, он знакомится с Клементиной. Благодаря ее раскованности, все барьеры между ними вскоре рушатся, и они влюбляются в друг друга. Некоторое время спустя противоречия, прежде объединявшие их, становятся причиной разрыва. Клементина решает, что Джоэль слишком скучен для нее, тот в свою очередь обвиняет ее в излишней требовательности… Каждый, кто хоть раз влюблялся «по уши», поймет героев фильма – после болезненного разрыва отношений хочется навсегда забыть о человеке, которого недавно боготворил, хочется попросту стереть его из памяти. Клементина так и поступает: она обращается в клинику доктора Мирзвяка (не путать с Маршаком!), специализирующегося на удалении из памяти пациентов ненужных воспоминаний. То ли из мести, то ли из иных побуждений, Джоэль решается на ту же процедуру. Однако его память отказывается полностью вычеркивать образ Клементины.
«Вечное сияние страсти» – это, прежде всего, великолепная притча об играх подсознания. И модная нынче «амнезийная» тема («Мементо», «50 первых поцелуев», «Час расплаты») лишь прием, стиль повествования, который только усиливает впечатление. Вторая (и, по-моему, главная) линия фильма повествует о безграничной силе любви. Но не надейтесь на сладкую романтическую мелодраму – Кауфман и Гондри умышленно издеваются над канонами жанра.
Все сценарии Чарли Кауфмана, будь то «Адаптация», «Быть Джоном Малковичем» или «Вечное сияние страсти», имеют нечто общее: фантазия сценариста всегда заводит нас дальше, чем мы ожидали. И на этот раз «пути Кауфмановы» абсолютно неисповедимы: ты никогда не сможешь сказать, где окажешься в следующую минуту. ■







- 1977
- Twister
- 2.00:1 (анаморф)
- DD 2.0 (рус/голлан.)
- субтитры (рус)
- бонусы: рекламные ролики, информация о создателях

### Солдаты королевы
### Soldier of Orange

**Режиссер:** Пауль Верховен
**В ролях:** Рутгер Хауэр, Йерун Краббе, Эдвард Фокс, Сьюзан Пенхелигон

Эрик, Гус, Робби, Алекс и Джон – друзья по университету. Они молоды и полны сил. Кажется, что будущее полностью в их руках. Однако неожиданно начавшаяся Вторая мировая полностью меняет их планы. Немцы оккупируют Голландию, армия которой капитулирует уже в первые дни войны. Королева Вильгельмина тайно эмигрирует в Великобританию. Гус начинает сотрудничать с силами Сопротивления, переправляя англичанам фотографии немецких укреплений. Алекс, пытаясь помочь родителям, вступает в ряды немецких войск. Занимавшийся боксом Джон также уходит в подполье, но вскоре попадает в руки гестапо. Робби устанавливает у себя дома радиопередатчик и отправляет шифровки англичанам. Будучи обнаруженным он начинает работать на немцев. Его жена – еврейка, и это единственная возможность уберечь ее от рук оккупантов. Эрик (Рутгер Хауэр) на борту корабля тайно переправляется в Великобританию и, встретившись с королевой, вступает в ряды Сопротивления.
Что это – история о том, как война меняет людей, рассказ об испытаниях, которым может подвергнуться мужская дружба, или повествование о страшных исторических событиях, рассказанное без прикрас? Решает, как обычно, зритель. Я же могу добавить, что великолепный подбор актеров (чего стоит один Хауэр) и отличная режиссура по-прежнему остается единственно верной формулой для гениального фильма.
**ДИСК**. Более четверти века не прошли даром для оригинальной киноверсии «Солдат». И даже после тщательной реставрации на экране местами заметны дефекты пленки. С другой стороны, это добавляет реализма и придает фильму особый шарм. Еще один досадный минус – монозвук – некоторые эпизоды из-за этого теряют свою выразительность. ■



- 2004
- CP Digital
- 2.20:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (рус. дубляж)
- субтитры (рус)
- бонусы: анонс, фильмографии, каталог

### Блюбери
### Blueberry

**Режиссер:** Ян Каунен
**В ролях:** Венсан Кассель, Майкл Мэдсен, Джульетт Льюис

Окончились беззаботные молодые годы Майка Блюбери – его родственники отправляют «испорченного отпрыска» в помощь дяде подальше на Запад. Уже в первый день на новом месте Майк влюбляется в проститутку, чем вызывает гнев местного бандюги Блаунта. Тот учит «молокососа» жизни, и истекающий кровью Блюбери, спасаясь бегством, попадает в пустыню, где его, полумертвого, спасают индейцы.
Став членом племени, Майк уже в зрелые годы (повзрослевшего Блюбери играет Кассель) снова попадает в Паломито. В это же время по городку разлетается слух: в горах, принадлежащих индейцам, найдено золото. Естественно, что на подобную наживу всегда найдется желающий. В числе любителей легких денег в город возвращается Блаунт. Блюбери пытается сохранить хрупкий мир – индейцы верят ему, потому что считают своим. Но он также должен расквитаться с Блаунтом. Да и амурные дела не дают ему покоя. Все чаще Майка посещают мысли о его месте в этой жизни…
Чего еще можно было ожидать от фильма, срежиссированного Яном Коуненом (кто не знает: Коунен – автор «Добермана»), поставленного по мотивам комикса и с Венсаном Касселем в главной роли? Пожалуй, всего. Однако «Блюбери» выходит не только за рамки любого жанра, но даже пытается пересечь границы сознания. Классический вестерн в руках Коунена внезапно превращается в «грибной трип», которому обзавидовался бы сам Кастанеда, а затем, не менее неожиданно, возвращается к ковбойским разборкам времен золотой лихорадки. Смотрите и да откроется вам истинная природа вещей!
**ДИСК**. Изображение просто превосходно – мастерски выполненная оцифровка передает все нюансы оригинала. И разборки в стиле «вестерн», и галлюциногенные трипы смотрятся «как живые» (просто добавь грибов!). Работа над звуком не менее удачна: будут вам и взрывы, будут и вибрации космические! ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

**Роберт Сальваторе**

## «Король-дракон»

- Жанр: фэнтези
- Выход: 12 мая



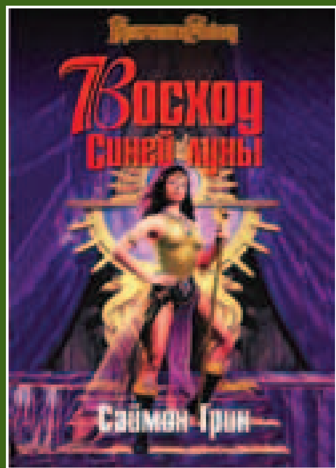

*Не желая смириться с потерей части своих владений, жестокий король Гринспэрроу нарушает хрупкое перемирие, достигнутое между королевством Эйвон и северными землями, провозгласившими себя новым королевством Эриадор.*
*В новой войне против могущественного Гринспэрроу и его демонических союзников правитель Эриадора мудрый чародей Бринд Амор вынужден не только в полной мере использовать свою колдовскую силу, но и призвать на помощь весь народ – от моряков Порт-Чарлея и свирепых всадников Эрадоха до отважных гномов гор Айрон Кросс и волшебнорожденных эльфов. На его стороне и Лютиен Бедвир, Алая Тень, – герой и символ свободы Эриадора. Однако никому не известно, что владыка Эйвона – бессмертное исчадие ада и победить его не в силах даже самые искусные маги.*
Кроме одного...

Известный и популярный во всем мире писатель, автор многих бестселлеров Роберт Сальваторе хорошо знаком и любителям фэнтези в нашей стране благодаря серии романов о Темном эльфе, вышедших на русском языке. Динамика и увлекательность сюжета, мастерство в создании характеров как героев, так и злодеев позволили Сальваторе стать мэтром жанра. Книга «Король-дракон» – заключительная часть трилогии «Алая тень» – впервые переведена на русский язык. Первые две – «Меч Бедвира» и «Рискованная игра Лютиена» – были изданы ранее. ■

**Саймон Грин**

## «Восход Синей Луны»

- Жанр: героическая фэнтези
- Выход: 14 мая



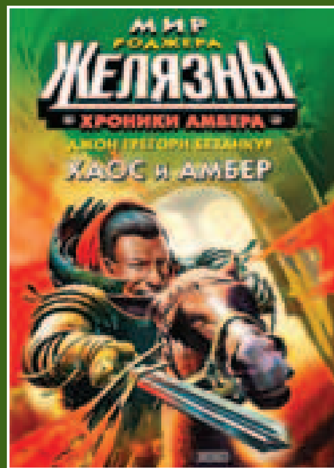

*Это повесть о тех далеких временах, когда жили настоящие герои и злодеи, а Земле угрожала тьма. В ту пору существовали драконы, которых надо было повергнуть, и принцессы, ждущие освобождения. Много великих подвигов совершалось тогда рыцарями в сверкающих доспехах. О тех временах сложено много сказок и легенд.*
*Но в этой истории все от начала до конца – чистая правда...*

Жанры, в которых работает известный английский писатель, магистр современной английской и американской литературы Саймон Грин, различны. Но будь то приключенческая или героическая фэнтези, либо космическая опера, книги автора очень интересны и популярны, внимание к ним не угасает, и переиздаются они снова и снова.
Как мы уже рассказывали, самый известный цикл Саймона Грина – о Хоке и Фишер – супружеской паре полицейских. В новой книге «Восход Синей Луны» (первой из цикла «Лесное королевство») действуют два других героя – принц Руперт и принцесса Джулия. Но буквально с первых страниц книги возникает вопрос – не о Хоке и Фишер ли идет речь? Уж очень похожи они на полюбившихся персонажей, а сюжет – на предысторию известного цикла. Быть может, связь все же присутствует и не столь уж и незримая? Что ж, вторая книга, которая выйдет ближе к осени, – «За синей луной» – ответит на все вопросы читателей. ■

**Джон Грегори Бетанкур**

## «Хроники Амбера. Хаос и Амбер»

- Жанр: фантастика
- Выход: 17 мая




*Откуда на самом деле взялись Тени? Что связывает Дворкина и единорога? Почему первым королем Амбера стал именно Оберон? Новая книга об Амбере – истинный подарок для всех, кто мечтал разгадать эти и многие другие загадки. Она дарит читателю долгожданную возможность вновь посетить знаменитый Янтарный Замок и встретиться с героями Хроник Амбера.*

«Хроники Амбера» Роберта Желязны – одно из самых значительных явлений в мировой фантастике, волшебный и запоминающийся мир, к которому хочется возвращаться снова и снова.
Поклонники автора знают, насколько тщательно и кропотливо Желязны строил свои миры, подчиняя развитие сюжета и взаимоотношения героев одному ему ведомой, но четко прослеживающейся логике. И тем не менее, в знаменитых «Хрониках Амбера» остались белые пятна, которые автор явно собирался закрасить, но внезапная смерть помешала ему. Джон Грегори Бетанкур с помощью Джейн Линдсколд, супруги Желязны, изучил черновики незаконченных книг об Амбере и на их основе написал «Хроники Амбера. Заря Амбера» – первую книгу из планируемой трилогии приквелов об Амбере, сохранив при этом по возможности дух Мастера и его стиль.
«Хроники Амбера. Хаос и Амбер» – вторая книга трилогии, долгожданный подарок поклонникам Роджера Желязны, на русском языке опубликована впервые. ■

**Евгений Гуляковский**

## «Повелительница снов»

- Жанр: фантастика
- Выход: 20 мая




*В эту чудовищную стальную башню одного за другим уводили жителей Захрана. И никто из них не вернулся обратно. Явившиеся неведомо откуда ордосы не только стирали память обитателей несчастной планеты, но и стремились отбросить ее в прошлое, смещая само Время. Противостоять агрессорам смогли лишь монахи Бертранского монастыря и воспитанная ими Ружана, княжна Талосская – повелительница виртуальных снов. Следующей целью ордосов была Земля. Именно здесь нашла Ружана союзника. Космическая одиссея Сергея Радзинского увела его к далеким звездам, вслед за женщиной, которую он полюбил. И в самые трудные минуты, уже почти потеряв надежду, он продолжал верить в чудо...*

Евгений Гуляковский – российский прозаик и кинодраматург, известный писатель – по праву считается основателем современного российского фантастического боевика. Герои его книг – смелые и мужественные люди, настоящие воины, не теряющие присутствия духа даже в чужих пространствах. На родной Земле и на затерянных среди звезд далеких планетах ведут они битву со злом...
Самые известные произведения Гуляковского: «Сезон туманов», «Чужие пространства», «Затерянные среди звезд», «Часовые вселенной», «Красное смещение», «Звездный мост», «Игры шестого круга», «Зона захвата», «Чужая планета». Новый роман «Повелительница снов» также придется по душе поклонникам творчества писателя. ■

# не клеится разговор?



# ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

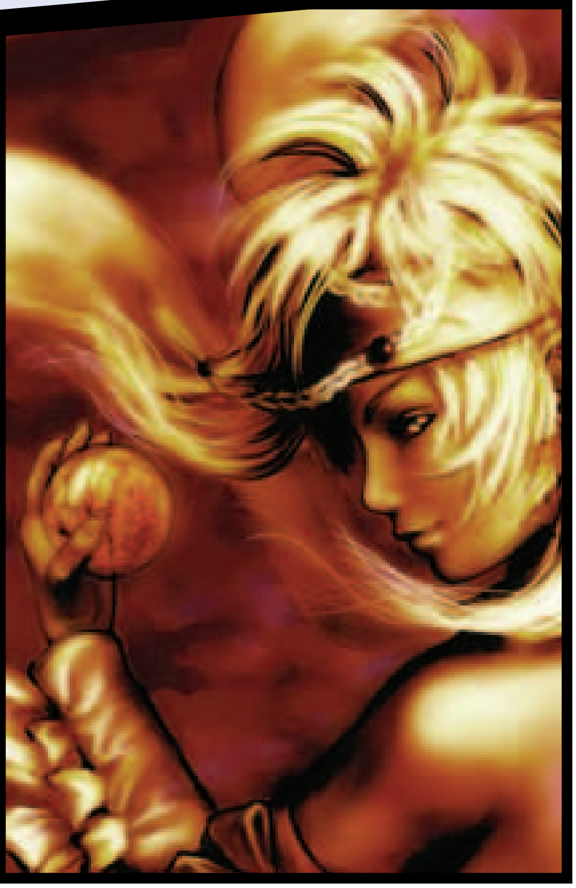
**ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

- 128 полос исчерпывающей информации об играх
- Более 1500 чит-кодов
- CD-диск с видеоуроками и базой кодов и прохождений
- Двухсторонний постер с детальными картами уровней и тактическими схемами
- Прикольная наклейка с кодами



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Рюкзак собран, застегнут и больше не напоминает обросшего щупальцами-проводами робота из «Матрицы». Под завязку заряжены батареи фото- и видеокамеры, КПК, ноутбука и мобильника. Между страничками паспорта с пестрой американской визой лежит билет на самолет в Лос-Анджелес. Нынешняя E3 обещает быть выдающейся. Лишь бы успеть увидеть и запечатлеть побольше, чтобы потом рассказать и показать все это на страницах «СИ»!
Впрочем, всему свое время. Прежде, чем отправляться в хождение за три моря, необходимо наградить читателя призовой подпиской, набравшей вес в результате недавнего джек-пота . – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

## XEDNAY5

Если начать непосредственно с выводов, то их два.
Кажется безобразной и недопустимой сама идея Игры (типа гомо-фетишистских ужимок и переодеваний в качестве компромисса невоплощенной мечты о полетах, невидимости и безнаказанности мелкой кражи). И совершенно не нравится метафора, внутри которой пульсирует Игра – с запыленными пучками проводов, с тайной, чуть заметно мерцающей в левом верхнем углу монитора. Попсовость массовых тиражей, преодолеть которую все без исключения сверчки пытаются при помощи подвижных оценочных правил и обнародования скрытого смысла – тоже совсем не нравится.

НО Я ЛЮБЛЮ ИГРАТЬ.

Жанр – модель мира, эталоны жанра создают историю. Вокруг – разворачивается еще не один десяток игровых компаний. Есть официальные журналы, чемпионаты, форумы и обмен экзистенциями на задних партах, в тоскливых кабинетах да в пропыленных маршрутках – с уровня на уровень. Мы ведь совсем уже неспособны верить в хеппи-энды, если они не от первого лица. Вырастая из сказок, переставая напрочь их понимать и чувствовать, знаем – это до обидного мало. Хочется неприкрытого, гарантированного, безопасного. И чем больше (меньше) жесткого реалити и примет действительности, тем веселее.

Но я все равно буду играть. Самое безобидное – это квест, реликтовая адвенчура. Время в ней двигается неравномерными толчками, вперед и назад, и все-таки вперед, и главная радость в том, чтобы вырваться из невидимых лап Вечного чаепития (кому же хочется жить вечно!). Поэтому, чем красивее и сложнее, чем тоньше отрава, тем более значительной представляется собственная заслуга. Адвенчура – механическая кукла на двух десятках шарниров. Чем сильнее полюбишь, тем больнее.

Стратегии предпочли бы, наверное, европеизированные эстеты начала прошлого века, приверженцы англицизмов и классических романов. Это «режим бога», активизированный там, где правое полушарие соединяется с левым. Сон наяву, счетное рукоделие начинающего демиурга. Не нужно быть снобом. Меняется уровень интерактивности, вариативность или сезон, а начинка все та же. Смета правильной жизни, подогнанная под ответ.

Ролевики – «а что будет, если», воплощенные мечты о прошлом, грезы последнего человека в безликой избушке посреди послеядерной зимы.

Если коротко, то я могу более или менее представить, как сделаны игры, что они собой представляют как процесс, продукт и маркетинговая наклейка на железе. И это объективный факт, хоть и не очень приятный. Кроме того, несложно понять какие всемирные тайные пороки и широкоформатные психопатологии сделали Игру не только привлекательной, но и вправду необходимой как субботняя баня, воскресная месса, пьянка и карусель почтенного бюргера (или что там у них вместо бани). Несложно узнать, какие люди и лейблы сделали игры подлинно народным жанром искусства. И подлинным жанром народного же творчества.

Мне непонятно, что такое Игра, как устроено наше поглощение ее, из чего состоит тот момент свинячьего трепета пелевинской бессубъектности, ради которой миллионы молодых и не очень, в силу очень несхожих самоочевидных причин часами получают множественные ожоги слизистой и роговицы, все кликая и кликая. В "Стране Игр", вероятно должен быть рефлексивный корпрусарий для обремененных осознанием безумного несоответствия «Того, Для Чего» и «Того, Каким способом». Или, может быть, он есть или был (нельзя сказать, чтобы мне были знакомы все или почти все ваши номера).

С надеждой на комментарии.

xednaY5@yandex.ru

*Неужели вы полагаете, что мы бы поделились ответом на этот вопрос? Даже если бы его знали? Да ни за какие коврижки. Развенчание таинства причащения к Игре – вещь неблагодарная, постыдная и никому не нужная. Волшебство должно оставаться волшебством, величественным и непостижимым. Утешьтесь полугодовой подпиской: несмотря на тщетность, облеченное в столь изящную словесную форму изыскание заслуживает поощрения.*

## АЛЕКСАНДР СЫРОМЯТНИКОВ

Очень надеюсь, что все спекуляции, которые идут в журнале по поводу мотивов публикации и по поводу прочтения читательских писем надуманны. Собственно, мне важно, чтобы message был донесен.

Читаю «СИ» с самого что ни на есть «сигнального» номера 1996 года, но порвался написать только сейчас ибо лень перекрывает очень многое.
Поводом же послужило письмо Matrox'а в 161 (как-никак, определяем судьбу журнала), где он высказывает мысль, что «СИ» может через некоторое время превратиться в издание о «геймерском социуме как таковом» (уже по вашим словам). Я мысли читать не умею, но что-то мне подсказывает, что руководство особо эти идеи не разделяют, ибо факт окупаемости сей "вещи" весьма туманен. Не берусь доказывать обратное, но хочу

## ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

лишь сказать, что вот уже несколько лет наблюдаю интересный эффект: на столе лежит неимоверных размеров стопка дисков с играми, в которые «нужно поиграть» (GTA III, Mafia, XIII, Max Payne 2 и т. д.). Я, когда в это вдумываюсь, мне становится страшно. Вот уже два года я не играю, а в игровой индустрии ориентируюсь нормально, и даже разговор о геймплее (!) могу поддержать в какой-то мере.

Вообще же, мне сейчас действительно более интересно узнавать новое про саму индустрию, про тенденции, про влияния... И это наблюдаю не только у себя, но и огромного числа друзей. Поэтому хочу сказать, что идея, высказанная Matrox'ом и развитая вами, есть идея замечательная, поскольку «СИ» давно превратилось именно в такое издание (по крайней мере, для меня и моих друзей «СИ» стала источником информации наравне с «неспециализированной» прессой), и дальнейшее развитие в данном направлении, по моему мнению, только улучшит издание.

На самом деле, сейчас необходимо голосование или опрос, который должен показать, какое направление должно быть приоритетным. Конечно же, мысли об обособлении «СИ» от семейства «непосредственно игровых» изданий неосуществимы на данный момент, но, что должно регулироваться, так это количество «неигрового» материала. Действительно, журналов такого направления в России нет вообще, а информация вышеупомянутого плана теперь стала необходимой, так как ИТ-индустрия выходит на первый план и «тянет» за собой игровую (правда, многие могут поспорить, кто кого «тянет»).
Не люблю перечитывать написанное (вреднейшая привычка). Надеюсь, что получился не полный бред, и более-менее связное все получилось.

Всего вам доброго!

5yr@mail.ru

*Александр – яркий представитель той категории читателей, которая останется верна «СИ» вне зависимости от роста числа узконаправленных игровых журналов – а в том, что количество этих изданий будет постепенно увеличиваться, сомневаться не приходится. Вряд ли стоит проводить голосования или опросы: концентрация «Страны» на игровой индустрии как таковой, на самом широком спектре околоигровых тем, безусловно, послужит залогом популярности журнала в дальнейшем. В тот момент, когда все представленные на рынке крупные платформы обзаведутся своими изданиями, читатель встанет перед вполне прогнозируемым выбором: отдать предпочтение сразу нескольким журналам интересующей тематики или получать комплексную картину индустрии в рамках одного авторитетного издания. Уверяю вас, многие выберут «СИ» – точно так же, как миллионы японцев без колебаний берут Weekly Famitsu с полки, где теснятся отдельные журналы по PS2, PC, Xbox, GameCube, GBA.*

### ДМИТРИЙ БАТАЛОВ

Ваш журнал ухудшается с каждым днем! P.S. Давить консоли!

neo973@rambler.ru

### INKVIZITOR

Привет! Я наконец-то набрался решимости и решил расставить все точки над «i». Начнем с главного. Почему мы так много времени проводим за играми? Да потому что в этом мире нас многое не устраивает. И только мы можем изменить его. Для этого надо создать партию геймеров. Только так мы сможем влиять на этот мир. Это дело предлагаю поручить издательству (game)land. В последнее время много споров о девушках геймеров. Да, они играют, но для них одежда важнее игр! У них считается гигантским подвигом пожертвовать деньги на игру, вместо очередных туфель или косметики. Кстати, они играют в довольно малое число игр, причем разнообразием жанров они не отличаются. Девушки повинуются инстинктам, которые играют для них главную роль в жизни. Причем если они



в продаже
с 19 мая



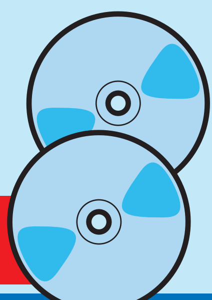

В НОМЕРЕ:

SMS-
подстава!
Подстава месяца!
Ты можешь посылать
любые SMS
с чужого адреса.

FOLDER SPLOIT:
МОДНЫЙ ДЕСТРУКТИВ
Новый и очень
эффективный способ
впаривания троянов.

ПЛАСТИКОВЫЙ РАЙ
Как кардеры изготавли-
вают поддельные
кредитные карты

На наших дисках
ты всегда
найдешь тонну
самого свежего
софта, демки,
музыку
а также 2
видеоурока!



журнал ХАКЕР
(game)land
www.xakep.ru


## ПИШИТЕ ПИСЬМА


MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»


играют в игры, они обычно тратят на них значительно меньше времени, чем мы. И играют они в них, в основном, чтобы доказать, что они не хуже мужчин, или чтобы посмотреть на наряды героинь в Final Fantasy.

Теперь об игровой индустрии в России. Она развивается, но, к сожалению, достаточно медленно. Надо, в обязательном порядке, посвятить какой нибудь телеканал геймерам, или хотя бы сделать еженедельную передачу, длительностью не менее часа, причем в ней надо затрагивать все платформы. У нас появилась КРИ, но она очень маленькая. КРИ надо проводить два раза в году, также предлагаю уделять на ней больше внимания приставкам и портативным консолям. Также надо заставить издателей перевести на русский язык Driver 3, GTA 5, Mortal Kombat 6, ну и, конечно, несколько JRPG. Эти игры намного лучше того же «Хоббита». И заставьте наших издателей обратить внимание на портативные консоли!

Теперь о новом журнале. Пишите в нем, пожалуйста, обо всех приставках, а не только о PS2. И выпустите его в начале лета. И о Стране Игр. Увеличьте, наконец, журнал до 210 страниц, так как сейчас места в журнале не хватает, многие рубрики урезанные, а в 160 номере нет ни одной игры для GBA! Очень хорошо, что вернулся Назаров, ему отдельный привет. В связи с этим предлагаю увеличить «Обратную связь» до 8 страниц и послать отвечать на письма читателей двух авторов, Купера и Назарова, хотя еще за компанию можно и третьего – Поморцева. Приставочная часть DVD очень маленькая, да и вступительного ролика не хватает. Выпустите лучше два DVD, один для приставок, второй для компьютера. Так будет лучше всем.

Воспользуюсь случаем и передам привет колдуну Васе Кавайному. Советую слишком колдовством не увлекаться, ибо инквизиция не дремлет!

inkvizitor_2002dan@rambler.ru

*Помнится, споры велись не столько о девушках геймеров, сколько о девушках-геймерах, ну шут с ним. В любом случае, ознакомиться с выводами инквизиции об этих особах было крайне познавательно. Кстати, я тоже люблю разглядывать костюмы героинь Final Fantasy... Российский игровой сектор постоянно растет, и совершенно не исключено, что КРИ будет проводиться дважды в год – а уж расширится Конференция обязательно. Такими темпами, глядишь, уже в следующий раз делегаты будут слетаться со всего мира в Кремлевский дворец съездов. Предложенные кандидатуры для немедленной локализации горячо поддерживаю за единственным исключением: объясните, зачем переводить на русский новый Mortal Kombat? Думаете, игроки не разберутся?*

*Достойные игры для GBA ставим в номер по мере появления, новый дизайн дисковых оболочек тестируется. Раздуть «Обратную связь» не получается. По той простой причине, что вы, дорогие читатели, разомлели на весеннем солнышке и попросту не пишете в любимый журнал. Механизм же простой: будет больше интересных писем – вырастет объем рубрики. Так что дерзайте, не все ж за вас Васе Кавайному трудиться.*

### АЛЕКСАНДР ТЕРЕХОВ

Всем здравствуйте. Я очень большой поклонник вашего журнала и читаю его с января 2003 года (где вы еще прохождение моей самой любимой игры печатали, Final Fantasy X). Я много журналов об играх перечитал, изучил, но ваш журнал отличается от всех именно глубокой проницательностью к играм, чего нет больше ни у кого. Читая ваш журнал, можно глубоко заглянуть в игру и переживать ее самому, даже не имея возможности поиграть в нее. «Страну Игр» можно читать как книгу! Особенно мне нравится, что вы пишете про возникновение игр. Начиная с прошлых лет, к примеру, о PacMan или Sonic. С помощью вашего журнала можно познакомиться с разработчиками, а не только с самой игрой.

Я предпочитаю покупать журнал с DVD, но, к сожалению, частенько случается, что когда я прихожу в магазин, у них только журнал с двумя CD. Хочу попросить вас об улаживании этой проблемы в магазинах Москвы. Вообще, мне нравятся японские мультики в рубрике «Банзай!», особенно тем, что их больше нигде и не найдешь. У вас на диске еще есть новейшие ролики о будущих фильмах. А особенно меня впечатлило письмо Дмитрия Сотникова из Белоруссии.

Думаю, что вам надо больше писать о секретах игр и меньше рекламы, и надо бы на диске, в разделе бонусов сделать что ни будь экзотическое, может даже абсолютно не касающееся игр, и музыки побольше (на мой взгляд, самая удачная музыка была из игры «Облако и Ветер» – она хорошо успокаивает нервы, а ваш диск с музыкой из индийских фильмов совсем фигня какая то. Нужно такую дурь больше не записывать).
Ладно, продолжайте в том же духе. Пока журнал идет «на ура» Не портите его другими темами.

shayker-2@mail.ru

*Другие темы не пройдут. В следующем номере – ни слова о сексе и черепашках-ниндзя; а на диск, по настоятельным просьбам читателей, пойдет подборка терапевтических мелодий из лифтов фирмы Otis.*
*Если без шуток – спасибо за добрые слова, Александр. Для вас же стараемся.* ■



СОХРАНИ БИЛЕТ!
Билет для проезда в Московском Метрополитене
слушай
102,5 fm
ПЕРВОЕ ПОПУЛЯРНОЕ РАДИО
Поп·Са
ПОЛУЧАЙ ПРИЗЫ!
от центра мобильной связи
СВЯЗНОЙ
mp3
Время прохода в метро, отмеченное на обратной стороне билета – твой пропуск в игру.
С 1 по 31 мая слушай Попсу
каждый день в 17.30, узнай, какие билеты играют сегодня, и если твое время прохода попадает в объявленный интервал – ты в игре.
Спеши приехать за призами!

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### Периметр



Комментарии здесь, думаем, совершенно излишни. Это «Периметр»! Долгожданная супер-стратегия, готовая совершить революцию в жанре. Западные девелоперы уже могут нести в ломбард оборудование своих студий. Осталось еще чуть-чуть... ■

### Schizm 2: Chameleon (только на DVD)

Продолжение чертовски красивого психоделического квеста, являющего собой, по сути, извращенную больной фантазией разработчиков вариацию на тему бессмертного Myst. Всем бояться! ■

### Операция Silent Storm: Часовые (только на DVD)

И еще одна демка знаменитой отечественной игры. Адд-она к замечательной тактической стратегии от Nival Interactive. На этот раз дело происходит в послевоенное время и в совсем уж неожиданных местах. ■



## СОФТ:

### dBpowerAMP Music Converter

Самый быстрый и функциональный кодировщик аудиофайлов. Конвертит все форматы в любые другие, рипает музыку с дисков, совместим с любыми кодеками. ■

### RegMon

Программа для тех, кто любит все держать под контролем. Отслеживает в реальном времени все обращения программ к системному реестру. ■

### XP Lite

Полное и безоговорочное оскопление Windows XP. Удаляя ненужные, по вашему мнению, элементы системы позволяет свести объем, занимаемый операционкой к абсолютному минимуму. ■

## МОДЫ:

### Morrowind: Predator Hunters and Prey

Совершеннейший улет – добавляет в игру новые квесты, кучу новых персонажей, брони, оружия, предметов... Но дело в том, что все новинки плотно связаны с небезызвестной серией Aliens vs Predator. Так что вперед! Очистим Ввандерфел от Чужих! ■



## ВИДЕО:

### The Suffering (только на DVD)

Видео из жутко атмосферного, по настоящему пугающего нового ужастика. После прочтения статьи, обязательно подкрепите его просмотром этого видео. ■



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

**ДЕМО-ВЕРСИИ:**
Периметр
Операция Silent Storm: Часовые
Schizm 2: Chameleon
Hitman Contracts
UEFA Euro 2004

**ПАТЧИ:**
Call of Duty
Ударная сила
Dead Man's Hand
Sacred
Противостояние: Война в Заливе

**SHAREWARE:**
Lines Pack
Falls Classic
S.U.A.V.E.
Bricks of Egypt
Marbles Shooter
PacMania II
Magic Ball
Moorhuhn X XS v1.1.

**СОФТ:**
dBpowerAMP Music Converter
RegMon
XP Lite
@icon sushi
Safe XP
TMPGEnc Plus
Download Master
Disk cleaner
ATnotes
Unicat
Console
pMetro

**МОДЫ:**
Morrowind: Predator Hunters and Prey
Дополнения для:
Operation Flashpoint
Unreal Tournament 2004
Age of Mythology
Baldur's Gate II
Neverwinter Nights
GTA: Vice City
Far Cry
Half-Life
Star Wars: Jedi Academy
Warcraft III

**БОНУС:**
Письма читателей в озвучке Алекса Глаголева
Скины для Winamp'а

**ГАЛЕРЕЯ:**
Галерея к рубрике «Банзай!»
Обои

**WIDESCREEN:**
Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid
The Terminal

**ВИДЕО:**
The Suffering
Richard Burns Rally
Ace Combat 5
Sly Cooper 2: Band of Thieves
Project Freedom
Forbidden Siren Making of
Shellshock NAM '67
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Периметр
Видео к рубрике «Банзай!»

**КИБЕРСПОРТ:**
Лучшие демки Counter-Strike, Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne

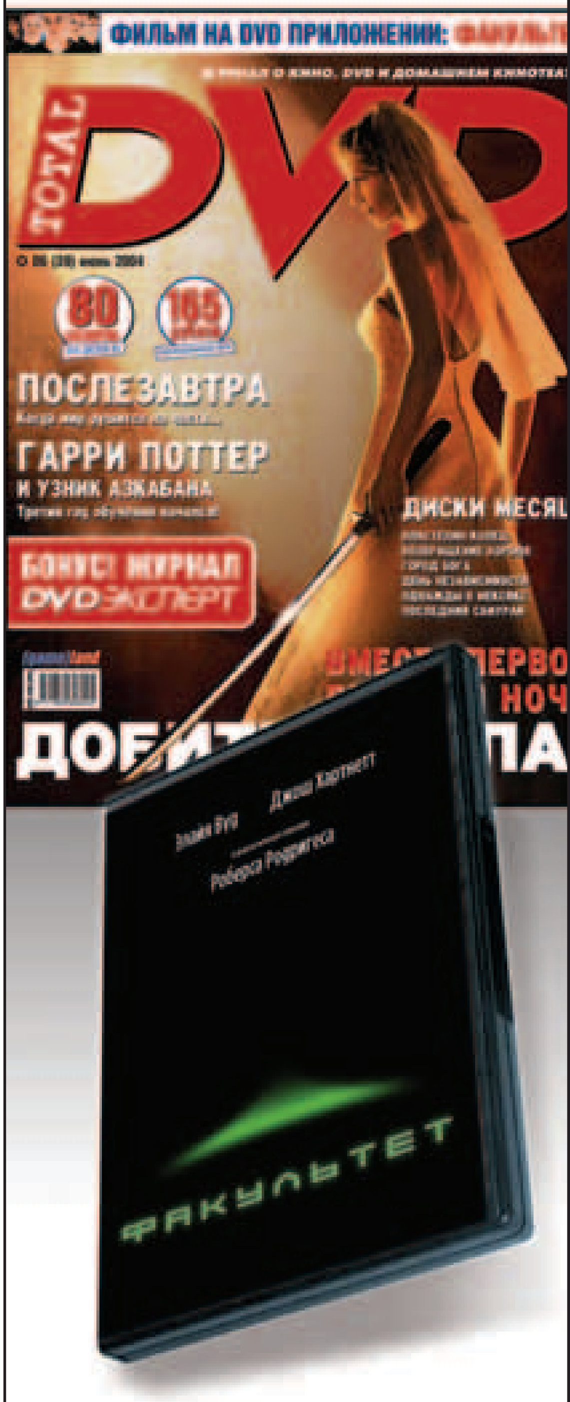
**МУЗЫКА:**
MX Unleashed часть 1

**ДРАЙВЕРЫ:**
Forceware 60.72 Windows 2000/XP, NVIDIA StarStorm 56.72 Xtream Quality



ВСЕ ЛЮБЯТ
FUN
на
MTV
Лицензия № 772706 от 07.04.00
www.mtv.ru

ИЮНЬСКИЙ НОМЕР
ЖУРНАЛА TOTAL DVD
В ПРОДАЖЕ С 26 МАЯ




*«Захолустную школу захватывают пришельцы! Они уже подчинили себе всех учителей и большинство учеников. Кто сможет остановить эпидемию? Смотрите! Полтора часа жути и веселья вам гарантированы».*

*Борис Иванов*

Total DVD –
каждый номер
с фильмом на DVD

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

**/В продаже с 2-го июня 2004 года!/**

### МАГИЯ КРОВИ

Сказочно красивый и неординарный проект от российской студии HD Interactive. Диаблоподобный геймплей, уникальная ролевая система и необычная фэтезийная вселенная круто замешаны на мощнейшем движке. Чтобы взглянуть на «Магию крови», мы посетили офис фирмы «1С», издателя игры, и почти полдня допрашивали продюсера проекта. Теперь горим желанием поделиться с вами полученными сведениями.




### НОВОСТИ С E3

Полноценный отчет о выставке ждите лишь во втором июньском номере, но самые важные материалы, которые привезут из США наши корреспонденты, мы успеем поставить и в этот. Как выглядит PSP? Чем нас удивит Nintendo DS? Что творится с Doom III и Half-Life 2? Какие новые проекты анонсированы крупнейшими издательствами? Работники «Страны Игр» правдами и неправдами будут передавать эту информацию в редакцию, чтобы оставшиеся «в тылу» коллеги оперативно разместили ее на страницах журнала вместе с массой невиданных скринов и кучей фотографий с выставки.

### HARVEST MOON

Наступила весна, горожане разъехались по приусадебным участкам, и уже успели вскопать грядки и посадить картошку... Что же делать несчастным геймерам, чьи родители не озаботились приобретением шести соток? Конечно же, взять одну из игр серии Harvest Moon, самого правильного симулятора фермера в частности и деревенских развлечений вообще. Ведь настоящий мужчина должен сделать в жизни три вещи: подоить корову, заставить курицу снести яйцо и охмурить симпатичную крестьяночку. Все это – впереди!

### FRONT MISSION 4

Следующий хит от Square Enix, конечно же, будет продемонстрирован на E3. Но наши редакционные японофилы уже достали версию игры, вышедшую в Стране восходящего солнца, изучили ее, и готовы рассказать читателям, что же их ожидает в конце лета. Впрочем, и так ведь все ясно: это будет тактическая RPG с интересным сюжетом и обилием так любимых многими боевых роботов.

### SINGSTAR

А. Купер научился петь! Впрочем, компания очаровательных художниц из студии Lamp и не до такого может довести модного игрового журналиста. Мы уже писали не раз об этом проекте, но теперь к нам в руки попала финальная версия, которая и свела Купера с ума. Огромный набор песен, удобный интерфейс, поддержка EyeToy... У Singstar есть все шансы стать настоящим хитом.

### HITMAN: CONTRACTS

Этого момента мы ждали с замиранием сердца. Лысый киллер возвращается на экраны наших мониторов. Настало время для рецензирования новой части «Хитмана». В следующем номере мы порадуем вас подробным обзором суперпроекта.

### BREED

Убийца Halo – именно так позиционировался этот проект на этапе разработки. Чтобы понять соответствуют ли амбиции создателей конечному результату, мы поручили провести экспертизу финальной версии самому Полосатому. Ее результаты – в следующем номере.

### ТАКТИКА «ПЕРИМЕТРА»

То, что детище К-Д ЛАБ проект необычный и неординарный, мы уже ощутили на собственном опыте. Чтобы у вас не возникло сложностей в освоении игры, Петр Головин подготовит тактические советы по «Периметру».

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

# редакционная ПОДПИСКА!

## С ЛЮБОГО НОМЕРА

# СТРАНА ИГР

## ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ CD

☐ DVD

(выбери комплектацию)

Ф.И.О. ______________

индекс ______________ город ______________

улица, дом, квартира ______________

телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

| | |
|---|---|
| **Извещение** | ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд" |
| | ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва |
| | р/с №40702810700010298407 |
| | к/с №30101810300000000545 |
| | БИК 044525545 КПП 772901001 |
| | Плательщик |
| | Адрес (с индексом) |
| | Назначение платежа / Оплата журнала "Страна Игр" / с 2004 г. — Сумма |
| Кассир | Подпись плательщика |
| | ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд" |
| | ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва |
| | р/с №40702810700010298407 |
| | к/с №30101810300000000545 |
| | БИК 044525545 КПП 772901001 |
| | Плательщик |
| | Адрес (с индексом) |
| **Квитанция** | Назначение платежа / Оплата журнала "Страна Игр" / с 2004 г. — Сумма |
| Кассир | Подпись плательщика |

**Подписка для юридических лиц** www.interpochta.ru

**Москва:** ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**

**Регионы:** ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

**ВНИМАНИЕ!**

**БЕСПЛАТНАЯ**
**Курьерская доставка по Москве**

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

**Звони 935-70-34**

## ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

**«Страна Игр + 2 CD + постер + наклейка»**
6 месяцев (12 номеров) – **960** рублей
12 месяцев (24 номера) – **1920** рублей

**«Страна Игр» + DVD + 2 постера + 2 наклейки»**
6 месяцев (12 номеров) – **1320** рублей
12 месяцев (24 номера) – **2640** рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

**Рекомендуем использовать электронную почту или факс.**

**ВНИМАНИЕ!**

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

**справки по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034**

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются



PC ИГРЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!
Правильный объем
240 страниц
Правильная комплектация
3 CD или DVD
Правильная цена
90 РУБЛЕЙ
Никакого мусора и невнятных тем, настоящий геймерский рай
ТОЛЬКО PC ИГРЫ
Sacred – еще одна RPG на нашей обложке. У Diablo II наконец-то появился конкурент.
Рецензии на Far Cry, Unreal Tournament 2004, Battlefield Vietnam и другие вышедшие хиты!
Два «Разговора по душам» – у нас в гостях создатель Postal и прообраз героя Max Payne.
Обзор всех актуальных MMORPG, репортаж о STALKER и полная история серии Duke Nukem!
ВИНС ДЕЗИ
ЖЕЛЕЗО
СЭМ ЛЭЙК
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
ИГРЫ МЕСЯЦА
FAR CRY
UT 2004
240
90
S.T.A.L.K.E.R.
THE «ЗОНА» HAS YOU
BLOODRAYNE 2
СЕКС, КРОВЬ, РОК-Н-РОЛЛ
ULTIMA X: ODYSSEY
ПРИ ВСКРЫТИИ ПАЦИЕНТ ЗАШЕВЕЛИЛСЯ
ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА
ВМЕСТО УРОКА ЛИТЕРАТУРЫ
BATTLEFIELD: VIETNAM
ДАВНЕНЬКО НЕ БЫЛИ МЫ В ДЖУНГЛЯХ
DIABLO MUST DIE
КНЯЗЬ ТЬМЫ
В ЖУРНАЛЕ
НА DVD
3 CD-диска
или
DVD
4.7 Gb
5й номер уже в продаже
ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!
(game)land

LG
Life's Good

FLATRON™
freedom of mind








**FLATRON F700P**

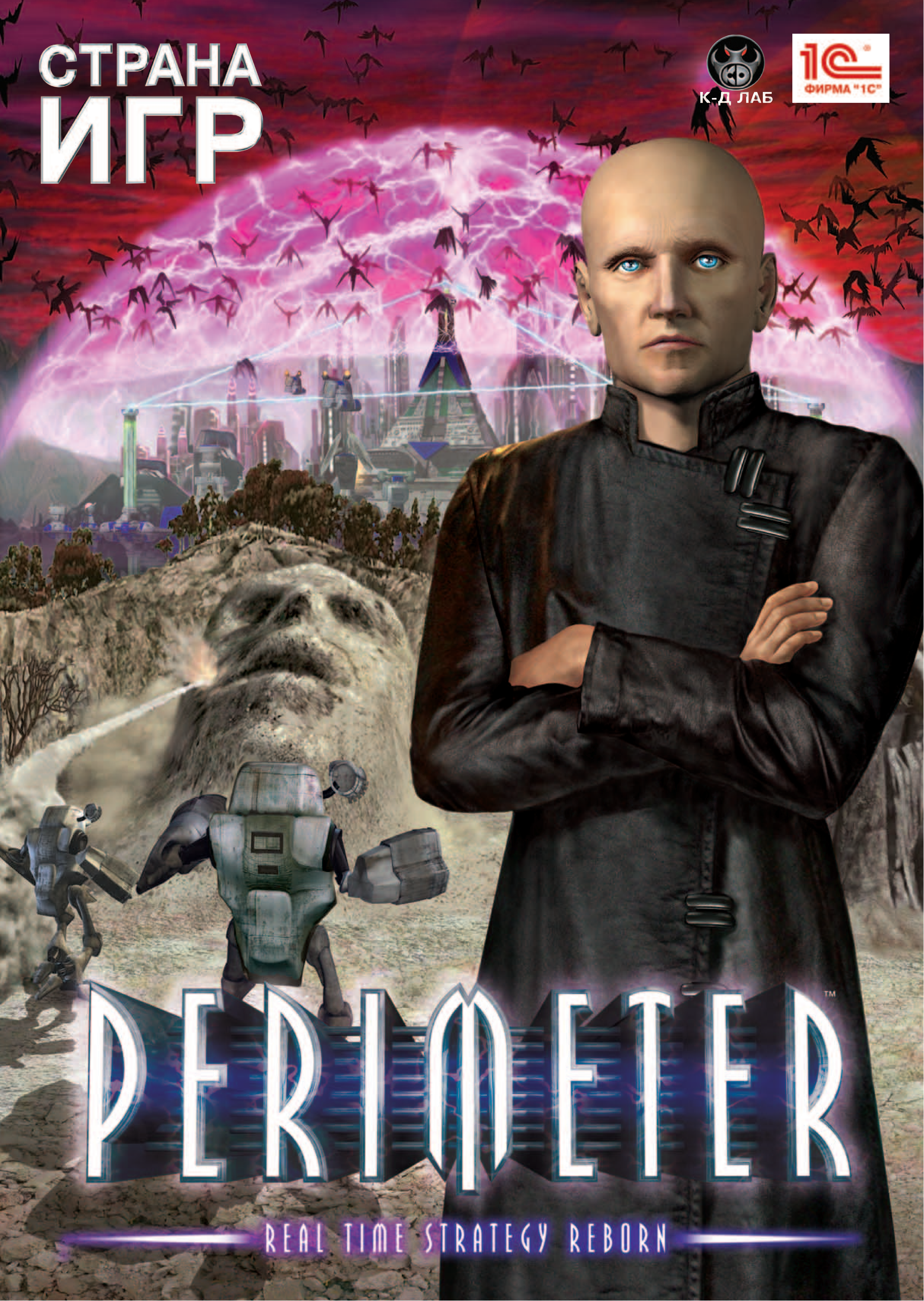
**Абсолютно плоский экран**
**Размер точки 0,24 мм**
**Частота развертки 95 кГц**
**Экранное разрешение 1600x1200**
**USB-интерфейс**

Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

**Москва:** АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.


SAMSUNG
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА РОССИИ
SAMSUNG
Ничего лишнего
SyncMaster 173P – монитор
без кнопок на передней панели
MagicStand
MagicBright
В период с 1 апреля по 31 мая
розничным покупателям ЖК-мониторов Samsung SyncMaster –
– стильная оптическая мышь в подарок.
Список магазинов-участников акции смотрите на www.samsung.ru. Спешите, количество подарков ограничено!
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
©2003 Samsung Electronics Co. Ltd.


1С
ФИРМА "1С"
S3
ОПЕРАЦИЯ
Silent Storm
ЧАСОВЫЕ
NIVAL
INTERACTIVE
СТРАНА
ИГР


СТРАНА ИГР
К-Д ЛАБ
1С ФИРМА "1С"
PERIMETER™
REAL TIME STRATEGY REBORN


Фенимор Филлмор
THE WESTERNER
Приключения на Диком Западе
СТРАНА ИГР
Interactive
Revistronic
© 2004 Руссобит Паблишинг. Все права защищены
© 2004 Revistronic. All rights reserved


Cossacks II
Napoleonic Wars
СТРАНА
ИГР
Руссо БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
GAME WORLD

МАЙ 2004 #10|163 ПЕРИМЕТР || КАЗАКИ 2 || BURNOUT 3 || XENUS || SLY 2: BAND OF THIEVES || PAINKILLER || DISGAEA: HOUR OF DARKNESS || ОПЕРАЦИЯ SS: ЧАСОВЫЕ

СТРАНА ИГР